7/96 MAGNA MEDIA



DM 5,80
öS 45,-/sfr 5,80/Lit 8400
hfl 7,30/lfr 140/ptas 850

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

VIDEO GAMES

Die Nr. 1

Konami-Spielautomat im Wert von 12.000 Mark zu gewinnen

WELTGRÖSSTE SPIELEMESSE E3

Fakten, Hits & Sensationen

SNES-WELTPREMIERE

Donkey Kong Country 3

- affengeile Infos
- Interview mit den Entwicklern

NINTENDO 64: ENDLICH GESPIELT!

★ Super Mario 64 ★ Shadows of the Empire
★ Pilot Wings 64 ★ Wave Race 64 ★ Blast Corps
★ Cruis´n USA ★ Wayne Gretzky 3D-Hockey ★

FORMEL 1

Frankfurt am Main, Juni 1996

Liebe Leser/innen und Formel 1-Fans,

sicherlich haben viele von Euch in den letzten Ausgaben die Presseberichte über unser neuestes PlayStation-Highlight "Formel 1" gelesen. Wir wissen um die hochgeschraubten Erwartungen, die viele von Euch in das Spiel setzen - und daß viele von Euch schon jetzt ungeduldig darauf warten, "Formel 1" endlich zu Hause spielen zu können.

Ursprünglich - wie auch in der Presse gemeldet - war die Veröffentlichung von "Formel 1", dem offiziell lizensierten Formel-1-Rennspiel mit allen 17 WM-Strecken, allen Originalfahrern und -rennteams, sowie Live-Kommentaren von Jochen Mass für Juli geplant.

Leider mußten wir den Termin für den Verkaufsstart auf September '96 verschieben: Wir sahen uns zu diesem Schritt gezwungen, um zu garantieren, daß die Vielfalt an Optionen und Ideen, die "Formel 1" von allen anderen bisher erhältlichen Rennspielen abhebt, am Ende auch wirklich bis ins letzte Detail realisiert und ausgefeilt ist. Nur so können wir sicherstellen, daß nichts vom fantastischen Potential, das "Formel 1" besitzt, durch Termindruck und fadenscheinige Kompromisse verschenkt wird.

"Formel 1" für PlayStation erscheint im September '96 - wir hoffen, daß Ihr Verständnis für unseren Schritt habt und dann ab September mit uns an den Start zur einzigen offiziellen Formel-1-WM auf der PlayStation geht.

Um die Wartezeit etwas zu verkürzen, möchten wir Euch die einmalige Gelegenheit geben, bei einem echten Formel 1-Rennen dabei zu sein. Psygnosis Deutschland verlost unter allen Lesern der **VIDEO GAMES** 3 Karten für den Großen Preis von Deutschland in Hockenheim am Sonntag, dem 28.07.1996. Um teilzunehmen, müsst Ihr nur eine Postkarte an folgende Adresse schicken: Psygnosis Deutschland, Stichwort: Formel 1/VIDEO GAMES, Lyonerstr. 26, 60528 Frankfurt/Main. Teilnehmen kann jeder ab 18 Jahre. Einsendeschluß ist der 30.06.1996. Vergeßt bitte nicht Eure Adresse und Euer Geburtsdatum anzugeben !

Euer Psygnosis Deutschland-Team








Mitarbeiter der Firmen Psygnosis und MagnaMedia sowie deren Angehörige dürfen an dem Gewinnspiel nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

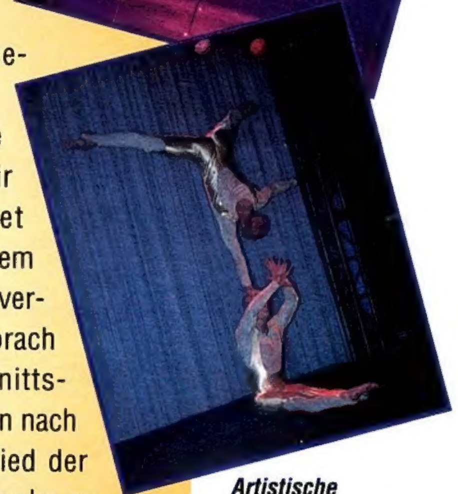
It's Party-Time



Mit dem Cabriolet über die Highways zu rasen, – was gibt´s schöneres auf dieser Welt?

Wer sich auf der weltgrößten Videospielmesse drei Tage lang die Füße wundläuft, um auch wirklich keine Neuheit zu verpassen, freut sich besonders über jede Möglichkeit zur Erholung. Glücklicherweise verstehen auch die Branchenriesen das Bedürfnis nach beruhigender Freizeitgestaltung und lassen sich deshalb bei der Ausstattung der allabendlichen Parties nicht lumpen. Auch dieses Jahr reservierte Nintendo wieder den großen Ballsaal des Biltmore Hotels, um die 1000 Gäste, die eine der begehrten Einladungen ergatterten, standesgemäß zu bewirten. Für Unterhaltung sorgte Cirque du Soleil, die berühmte kanadische Artisten- und Performance-Truppe. Trotzdem wollte unter dem etwas steif wirkenden Publikum keine rechte Stimmung aufkommen. Also machten wir uns auf den Weg in Richtung Sunset Boulevard, wo Sega im House of Blues, einem der heißesten Clubs in L.A., mehr Action versprach. Schon das Outfit der Gäste entsprach mehr den Vorstellungen des Durchschnittsredakteurs, T-Shirt und Minirock waren angesagt. Als dann nach Mitternacht auch noch Brian Setzer, ehemaliges Mitglied der Straycats, mit seiner Band losrockte, war jeder Gedanke an geruhsame Erholung verflogen. Am nächsten Morgen nach der vierten Kopfschmerztablette fiel uns dann auch wieder ein, wie wir um vier Uhr morgens den Weg zurück ins Hotel fanden. Bei der Erinnerung an die Nacht zuvor verflog jeder Gedanke an die Sony-Party und wir begnügten uns mit einem gemütlichen Abend bei Acclaim, denn da gab's schließlich auch ein kostenloses Buffet und die schönsten Models der gesamten Messe.



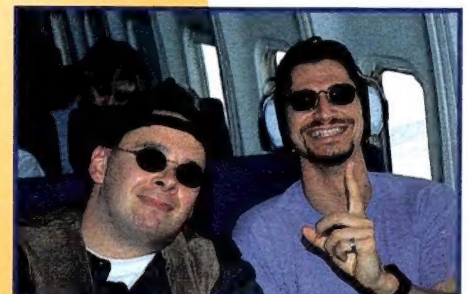


Artistische Sensationen zeigte Cirque du Soleil auf der Nintendo-Party



Robs neue Traumfrau heißt Claudia und wohnt in L.A. Unten: Wolfgangs Flamme ist US-Playmate





Robzäng (l.) und Hartmut konnten nach drei Tagen Messe und zehn Stunden Flug immer noch feiern

Eure Weltreisenden



6 *Wolfgang und Rob waren für Euch auf der E3 in L.A., durften zum ersten Mal N64 spielen, haben jede Menge Material mitgebracht und zum ausführlichen Messebericht verarbeitet*



32 *Was Shigeru Miyamoto, der geistige Vater von Mario, zu seinem neuesten Werk auf der E3 zu sagen hatte, erfahrt Ihr auf Seite 32.*



34 *Neben Super Mario 64 gehört Pilotwings 64 zu den meistbegehrten N64-Modulen. Während der E3 hatten wir endlich Gelegenheit zu einem Probespiel*



40 *Auf der Messe gab´s Starfox für Nintendo 64 wieder nur auf einem Video zu bewundern, wir haben trotzdem jede Menge Infos für Euch zusammengetragen*



61 *Star Wars: Shadows of the Empire heißt LucasArts´ erstes N64-Produkt. Wir verraten Euch, ob das Spiel hält, was der große Name verspricht.*

NEWS

TIPS & TRICKS



98 Tet hat für Euch die englische Version das Super Mario Rollenspiels getestet



78 Ist Virtua Fighter Kids für Saturn nur witzig oder ein echtes Beat'em Up?



68 Wer auf 3D-Action steht, kommt an Disruptor für die Playstation nicht vorbei

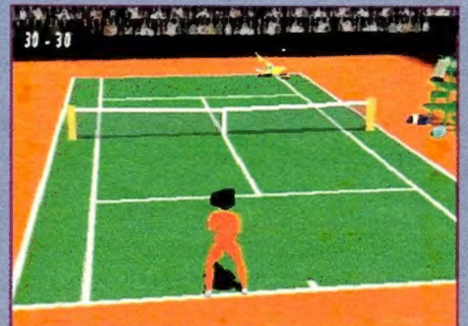
TEST



100 Hudson läßt nicht locker. zumindest in Japan gibt es schon den vierten Bomberman-Teil für's Super Nintendo. Wir bomben natürlich mit.

WETTBEWERB

RUBRIKEN



86 Mit Sampras Extreme Tennis für PSX liefert Codemasters das erste gute 32-Bit Tennis



94 Zur Europameisterschaft bietet Sega das einzige Fußballspiel mit Euro-Lizenz





L.A. MESSE

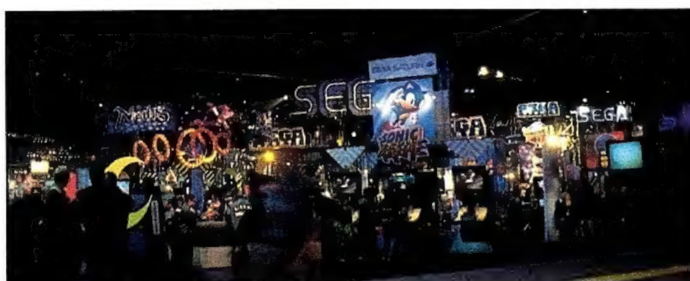


Jeder der großen Drei setzte während der E3 Zeichen: Nintendo mit Mario 64, Sega mit Virtua Fighter 3 und Sony mit einer überraschenden Preissenkung

Wenn man auf die wichtigste Spielemesse des Jahres fährt, muß man auf Überraschungen gefaßt sein. Dieses Jahr aber übertrafen sich die Hersteller selbst – angefangen bei Sony, Sega und Nintendo. Gleich am ersten Tag, noch bevor sich die Tore zur Show öffneten, trafen sich Howard Lincoln, Chef von Nintendo of America, Thomas Kalinske, CEO (Chief Executive Officer) von Sega of America und Jim Whims, Executive Vice President von Sony Computer Entertainment of America, mit weiteren Branchengrößen zu einem "gemütlichen" Frühstücksplausch, bei dem Sony die Bombe platzen ließ: Der Preis in den USA wurde um 100 Dollar auf 199 US-Dollar reduziert! Um den Coup zu komplettieren, verkündete man während einer Presseveranstaltung am Stand eine Stunde später auch gleich die neuen Preise für Europa – was für Deutschland bedeutet, daß die Playstation seit Mitte Mai für 399 Mark zu haben ist. Sichtlich geschockt wiesen Nintendo-Offizielle, auf Sonys Überraschungscoup angesprochen, auf die überlegene Hard- und Software des Nintendo 64 hin und werteten Sonys Schritt als eine Reaktion auf die gezeigten N64-Produkte. Da solch eine fast weltweite Preisreduzierung aber nicht über Nacht zu bewerkstelligen ist und zudem schon vor der Messe bekanntgegeben wurde, dürfte Sony diesen Schritt bewußt geplant haben, um dem N64-Hype gleich zu Beginn der Messe den Wind aus den Segeln zu nehmen. Sega jedenfalls reagierte schnell, und schon am zweiten Messetag fanden sich am Sega-Stand große Sticker, die den Saturn ebenfalls für 199 Dollar anpriesen. In Deutschland kann man dem Sony-Beispiel aber nicht ganz folgen, der Saturn wird hier bei 449 Mark liegen, man muß aber bedenken, daß der Saturn immerhin über eine eingebaute Batterie verfügt. Trotz aller Preiskriege hieß der Star der Messe aber eindeutig *Super Mario 64*. Die Nintendo-64-Boxen waren ständig umlagert, jeder wollte wenigstens einmal kurz in Shigeru Miyamotos Traumwelt eintauchen. Davon abgesehen bot der Nintendo-Stand zwar viel erstklassige N64-Spiele, die angekündigte Software-Revolution blieb aber aus, es handelt sich wohl eher um die erwartete Steigerung von 32 zu 64 Bit. Ob sich die Kunden trotz der höheren Kosten für ein Nintendo 64 entschließen werden, bleibt abzuwarten, denn zu dem höheren Hardwarepreis kommt auch noch die teure Modultechnik, von den knapp 70 Dollar für *Super Mario 64* kann man auf ca. 130 bis 150 Mark für Deutschland schließen. Trotzdem könnte gerade dieses Spiel den Unterschied ausmachen, denn es gibt nichts vergleichbares auf den Konkurrenzkonsolen. Nintendo darf sich glücklich schätzen, Miyamoto bei sich zu haben. Sony befindet sich anscheinend völlig auf dem 3D-Trip. Egal um welche Spielart es sich handelt, 3D-Grafik scheint ein absolutes Muß zu sein. Sega zeigte vom Wunderautomaten *Virtua Fighter 3* leider nur einige Videosequenzen, die aber von so unglaublicher Qualität waren, daß N64, PS und Saturn dagegen fast schon lächerlich wirken. Aber auch für den Saturn bot Sega viel innovative und erstklassige Software – und im Gegensatz zu Sony kaum Sequels. Die großen Abwesenden hießen Atari und 3DO, beide waren auf der Messe nicht vertreten. Software für Jaguar und 3DO mußte man mit der Lupe suchen. Viele Hersteller werden nächstes Jahr sicherlich erhebliche Schwierigkeiten bekommen, denn es wurden einfach viel zuviele Spiele für Weihnachten angekündigt. Auch einige gute Produkte werden in den Regalen der Händler verstauben, denn die Auswahl scheint unüberschaubar. Man darf gespannt sein, wieviele kleinere Softwarefirmen unbeschadet durch den Winter kommen, und der beginnt in den USA schon am 30.September, denn dann ist N64-Day, der Tag der Wahrheit für Nintendo... *rz*


Die Nintendo-64-Geräte waren ständig umlagert





Der Sega-Stand wirkte wie Las Vegas bei Nacht

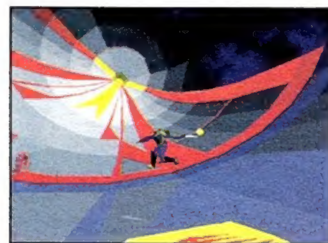
Außer der stündlichen Dance-Show und knackigen Cheerleaders hatte **Acclaim** auch ein Nintendo 64 zu bieten, auf dem man eine 40%-Version von *Turok: Dinosaur Hunter* antesten durfte. Das Spiel zeigt beeindruckend die grafischen Möglichkeiten des N64. Von *NBA Jam Extreme* (PS, SAT), dem dritten Teil des Basketball-Serie, hatte Acclaim leider nur den Automaten bereit, außerdem zeigte man *Space Jam* (PS, SAT), beim dem Michael Jordan zusammen mit Bugs Bunny, Daffy Duck und weiteren Zeichentrickfiguren auf Körbejagd geht. Sportfans freuen sich auch auf *NFLQuarterback Club '97* und *WWF In Your House* (beide PS, SAT). Bei *Ironman / X-O Manowar* (PS, SAT), Acclaims obligatorischer Marvel-Comic-Umsetzung, wirkte die Animation der Charaktere trotz Motion Capturing und Rendergrafik doch sehr hölzern, spielerisch erinnert es sehr an bekannte Marvel-Module. *Iron & Blood* (PS, SAT) ist ein 3D-Prügler, dessen Kämpfer aus der Advanced Dungeons & Dragons-Welt stammen. Die 16 Kontrahenten beharken sich mit Zaubersprüchen, Äxten, Dreizack und weiteren mittelalterlichen Waffen. Ins gleiche Genre gehört *Battle Monsters*, das allerdings nur für Saturn erscheinen soll. Besondere Erwartungen setzt man in *Dragonheart* (PS, SAT), einem Action-Adventure, das vom (wahrscheinlichen) Erfolg des Filmvorbilds profitieren soll. Während in Hollywood schon die Planungen für den vierten Teil der Batman-Saga laufen, sollen Playstation- und Saturn-Besitzer im Herbst endlich in den Genuß von *Batman Forever – The Arcade Game* kommen, das spielerisch in die Final-Fight-Ecke gehört. *The Crow: City of Angels* (PS, SAT) appelliert vor allem an Horrorfans, die ihre Spiele etwas blutiger bevorzugen. Von 3DO sicherte sich Acclaim Lizenzen für die Playstation- und Saturn-Umsetzung von *Battlesport*, *Starfighter* und *Killing Time*. Erstmals bekamen wir auch die Saturn-Version von *Alien Trilogy* zu sehen, die dem PS-Original kaum nachsteht. Nicht nur für Nostalgiker wie Wolfgang eignet sich *Bubble Bobble* (PS, SAT), und als Bonus packt Acclaim auf die selbe CD gleich noch den Nachfolger *Rainbow Island*.

Bei **Activision** hatte man das Pulver offenbar schon auf der ECTS in London verschossen, sowohl *Hyperblade* (PS) als auch *Blastchamber* (PS, SAT) präsentierte man uns damals schon. Hyperblade wirkt grafisch sehr eintönig, Blastchamber könnte im Vier-Spieler-Modus vielleicht sogar an den Spielspaß von Bomberman heranreichen. Von *Zork Nemesis* (PS, SAT) sahen wir wieder nur die PC-Version. Für März nächsten Jahres kündigt die Pressemappe immerhin eine 32-Bit-Version von *Pitfall* (PS, SAT) an, von der bislang aber nur einige erste Skizzen existieren.

Auch bei **American Laser Games** bricht ein neues Videospielzeitalter an. Erstmals gab es keine primitiven Digi-Ballerorgien für alle 32-Bitter zu sehen. Mit dem Action/Adventu-



Iron & Blood, Acclaims 3D-Prügelspiel für PS und Saturn





Oben: Hyperblade (PC-Version), darunter Time Commando, ein exzellent animiertes Adventure



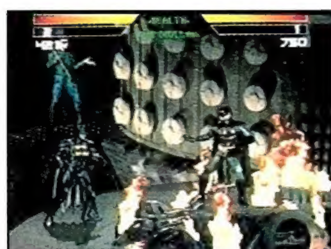




Oben: Zork Nemesis, dessen PC-Version Geschmacksache ist, darunter Blastchamber



Hier ein Blick auf das Grafik-Adventure Zork Nemesis (kommt für Playstation und Saturn)



Von Batman Forever gab´s nur die Automaten-Version zu sehen



Von Turok (N64) hatte Acclaim einen spielbaren Level parat



Auch 97 gibt´s wieder ein Update der NFL Quarterback Club-Serie



re *Shining Sword* (PS) wagt man den längst überfälligen Schritt in ein echtes 3D-Umfeld. Der Spieler steuert wahlweise einen von vier Fantasyhelden durch zahlreiche Katakomben, mit dem Ziel, ein verschwundenes Zauberschwert zurückzuerobern. Via Streitaxt und anderen scharfkantigen Stahlwaffen bietet man den anrückenden Monsterhorden ordentlich Paroli. Zahlreiche Zaubersprüche und knackige Rätsel versprechen ein munteres Dungeon-Gekloppe.

Der im Jahre 1992 gegründete Multimedia-Konzern **American Software Corporation** konzentrierte sich in der Vergangenheit überwiegend auf den PC-Bereich, was sich ab diesem Jahr grundlegend ändern soll. Auf dem Stand gab es eine überraschend große Palette an Playstation- und Saturn-Neuheiten zu bewundern. Exklusiv für Playstation bereitet man die 3D-Action-Schlacht *Perfect Weapon* vor. Ihr erforscht eine Reihe von außerirdischen Schauplätzen, prügelt mit Beat'em-Up verwandter Schlagvielfalt auf anrückende Alienhorden ein und kommt nebenbei in den Genuß eines malerischen Texturen-Umfeldes. Bei dem Sidescroller *S.T.O.R.M*, der wiederum ausschließlich für Saturn entwickelt wird, taucht Ihr in die unendlichen Tiefen des Nordatlantik hinab. Als begnadeter Froschmann durchschwimmt Ihr ein finsteres Endzeitszenario, in dem Ihr pausenlos von menschlichen und tierischen Unterwasser-Bösewichten attackiert werdet. Ein weiteres Rundum-Geballere, das stark an Konamis *Project Overkill* erinnert, ist mit *Darknet* (PS, SAT) unterwegs. Mit schwerbewaffneten Supersöldnern zieht Ihr durch futuristische Cyperspace-Szenarios und räumt dabei alles aus dem Weg, was sich im näheren Umkreis bewegt. Nicht allzu viel gibt es über *Incredible Idiots in Space* (PS) zu berichten. Hierbei handelt es sich um ein abgefahrenes Comic-Adventure, das mit gerenderten Charakteren und witzigen Slapsticken-Paraden (á la Tojam &Earl) aufwartet. Für Hobbyfischer, die sich in den Schonzeiten zu Tode langweilen, ist der Angelsimulator *Bass Tournament '97* (PS) gedacht, und alle Bowling-Freunde dürfen sich auf eine 3D-Simulation freuen, die auf den Namen *Ten Pin Alley* hört. Ebenfalls in der Zukunft liegt das 3D-Sportspiel *Colliderz* (PS), das am besten als ein Mix aus Hockey und American Football beschrieben werden kann.







Oben: Colliderz ;daneben S.T.O.R.M. ; Unten: Perfect Weapon (alle für Playstation)



Die Incredible Idiots in Space starten zum Angriff (PS)



Mit Werewolf: The Apocalypse hat Capcom ein neues 3D-Action-Adventure für Saturn und Playstation in Arbeit. Die gesamte Optik wurde mit SGI-Maschinen gerendert.





Oben seht Ihr War of Gems, das letzte SNES-Projekt. Links: Street Fighter Alpha 2 (Arcade)

Die US-Abteilung von **ASCII Entertainment** werkelt gerade an der Übersetzung der Rollenspielfortsetzung *Kings Field II* (PS), das aller Voraussicht nach nicht offiziell in Europa erscheinen wird.

Atlus setzt vor allem in Japan große Hoffnungen auf *Revelations: Persona*, ein Rollenspiel, das Ende 1996 auch in den USA veröffentlicht werden soll. Angekündigt wurden bei Atlus außerdem: *Alien Striker* (3D-Shooter), *Peak Performance*, ein 3D-Rennspiel mit 18 Fahrzeugen zur Auswahl, und *Near Death*, eines der zahllosen neuen Prügelspiele auf der Messe (alle vier Programme für Playstation).



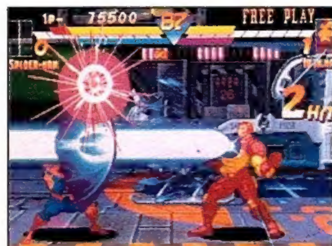
Mit Major Damage stellte Capcom einen neuen Helden vor

Bei **BMG Interactive** spielten wir den neuen 3D-Shooter *Spider* (PS, SAT) an. Wie der Titel bereits vermuten läßt, steuert Ihr ein cybergenetisches Spinnen-Ungetüm durch verzwackte Render-Labyrinthe und ballert mit schweremOn Board Geschütz auf anrückende Gegnerschergen ein. Die zweite BMG-Neuheit gab es mit *Mass Destruction* (PS, SAT) zu sehen, das im Grunde einen dreisten, aber guten *Return Fire*-Clone darstellt. Ebenfalls vorgestellt wurde DMA-Designs *Grand Theft Auto* (PS, SAT) und das verrückte Carton-Scharmützel *Firo&Klawd* (PS), das Ihr bereits aus dem letzten Messebericht kennt.

Nach dem genialen *Resident Evil* besinnt sich Prügelspielgigant **Capcom** auf seine Ursprünge. Die 32-Bit-Umsetzung von *Street Fighter Alpha 2* (PS, SAT) und *Marvel Super Heroes* (PS, SAT) sind bereits in Arbeit, allerdings war es noch einen Tick zu früh für Beta-Versionen, deshalb durften Messebesucher an den Münzoriginalen kostenlos pro-



Capcoms erstes 3D-Beat'em-Up Star Gladiator (das Bild stammt noch vom Automaten-Original) wird exklusiv für die Playstation umgesetzt



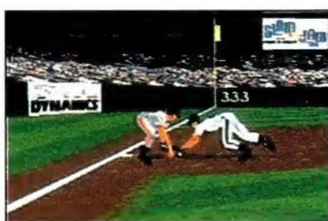


Oben: Buster Bros. Collection
Links: Marvel Super Heroes

bespielen. Das gleiche gilt für Capcoms ersten 3D-Prügler *Star Gladiators*, der vorerst nur für Sonys Playstation umgesetzt wird. Trotz eindeutiger Beat'em-Up-Übermacht gab es noch einige andere Spielarten zu sehen. Auch Capcom folgt den Nostalgietrip der Industrie und veröffentlicht eine *Buster Bros. Collection* (PS, SAT), die alle drei Automatenklassiker (bei uns als "Pang" bekannt), auf einer CD vereint. Noch eine sehr frühe Version gab es von dem 3D-Action/Adventure *Werewolf: The Apocalypse* (PS, SAT) zu sehen, das auf der Geschichte des gleichnamigen Karten-/Brettspiels basiert. Ein reinrassiger 2D-Scroller ist mit *Mayor Damage* (PS, SAT) unterwegs, der frappierende Ähnlichkeit zu 3DO-Star *Captain Quasar* aufweist. Ihr steuert einen witzigen Helden durch zahlreiche SGI-Render-Szenarios, womit die Parallelen aber schon wieder aufhören. Mit *Fox Hunt* (PS, SAT) wurde ein interaktiver Spionagethriller präsentiert, der sich ausschließlich aus Filmsequenzen zusammensetzt. Das letzte Super Nintendo-Spiel ist mit *War of the Gems* (SNES) unterwegs. Fünf Marvel-Super-Heroen stehen zur Auswahl, um nach bester Final Fight-Manier die feindverseuchten Stages zu säubern. Bei der japanischen Software-Firma **Coconuts** sprach mal wieder kaum jemand Englisch, was aber gar nicht so schlimm war, da das einzige Produkt, *Motocross* (PS), eines der schlechtesten Spiele auf der Messe war. Ansonsten konzentriert sich Coconuts mehr auf die Veröffentlichung von Spielen anderer japanischer Hersteller in den USA.

Drei Veröffentlichungen plant **Crystal Dynamics** noch für dieses Jahr, allen voran *Pandemonium* (PS), ein 3D-Jump'n Run mit ungewöhnlichen Kamera-Einstellungen und -Bewegungen, das von der US-Presse schon in den höchsten Tönen gelobt wurde. Schon letztes Jahr während der E3 kündigte Crystal Dynamics *Blood Omen: Legacy of Kain* (PS, SAT) an, und "nur"





Oben: Legacy of Kain, darunter: 3D Baseball (beide PS, SAT)

ein Jahr später konnte man tatsächlich eine spielbare Version präsentieren. Ihr kontrolliert den Vampir Kain, der das Land Eldrich auf der Suche nach seinen Peinigern durchstreift und sich natürlich in bester Christopher-Lee-Manier vom Blut seiner Opfer ernährt. Ob *3D Baseball* (PS, SAT) auch in Europa erscheinen wird, steht noch nicht fest, von der Vielzahl an Baseball-Simulationen, die es auf der Messe zu sehen gab, wirkt die Crystal Dynamics-Umsetzung mit Abstand am besten, sowohl grafisch als auch spielerisch. Für 1997 stehen mit *Ghostrider* und *Punisher* (beide PS) zwei Marvel-Spiele auf dem Release-Plan, mehr als kurze, gerenderte Vorspänne existieren aber von beiden Programmen noch nicht. *Slam'n Jam'96* und *Blazing Dragons* hatten wir Euch schon in früheren Ausgaben vorgestellt.

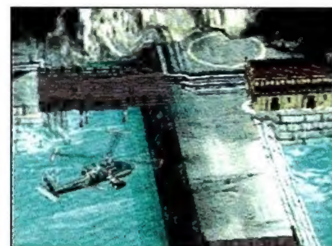
Data East beschränkt sich neuerdings ganz auf Sportspiele für den US-Markt. Ob man sich mit *MVP College Football'96* (PS, SAT) und *MVP Baseball'96* (PS, SAT) aber gegen die harte Konkurrenz von Electronic Arts und Sony durchsetzen kann, darf bezweifelt werden. MVP bedeutet übrigens "Most Valuable Player" und ist eine besondere Auszeichnung im US-Profisport, die dem besten Spieler eines Matches oder einer Saison zuteil wird.

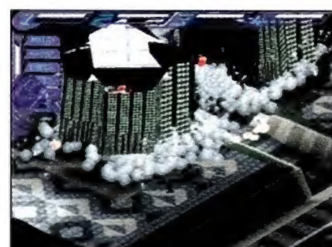
Satz mit X, **Disney** hat nix. Man hört zwar Gerüchte über zukünftige 32-Bit-Pläne von Disney Interactive, aber trotz hartnäckiger Suche fanden wir am Disney-Stand keine einzige Konsole, von Software ganz zu schweigen. Dem Kinofreund sei gesagt, daß Ende Juni Disneys neuester Filmstreifen, *The Hunchback of Notre Dame*, in den Staaten anläuft.



Pandemonium von Crystal Dynamics für Playstation

Der Firmenname **Eidos** dürfte nur eingefleischten Computerfreaks etwas sagen. Die amerikanische Holding-Company machte sich mit der Entwicklung eines Software Kompressionsverfahren, das die Qualität von MPEG erreicht, einen vielversprechenden Namen. Da sich diese preisgünstige Softwarelösung auch hervorragend im Video-/Computerspielebereich einsetzen läßt, verleibte man sich die Firmengruppe Centregold ein, die ja bekanntlich aus U.S. Gold und Centresoft entstand und unter deren Schirm sich auch Core Design, und Domark finden. Über U.S Golds *Olympic Soccer* haben wir bereits in der Maiausgabe berichtet, und von *Olympic Summer Games* findet Ihr auf Seite 80 einen ausführlicheren Bericht. Marvel-Fans dürfen sich auf ein neues *Hulk*-Actionspiel freuen, das aus einer halbisometrischen Perspektive gezeigt wird. Core Designs 3D-Adventure *Tomb Raider* (PS, SAT) war in fortgeschrittener Version zu sehen





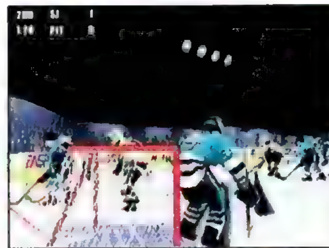
Oben: EA's 32-Bit-Nachfolger Soviet Strike (PS), darunter seht Ihr Syndicate Wars (PS)





Links: Das neueste Playstation-Update von Madden NFL '97. Das Bild darunter stammt von der Saturn-Version





NHL Hockey '97 (PS&SAT) war leider nur als Video zu sehen

und begeisterte schon jetzt mit exzellenter Animation und wunderschönen Grafikeffekten. Auch das gerenderte Geisterabenteuer *Swagman* (PS, SAT) durfte man ausgiebig probespielen. Domark zeigte mal wieder die Autorennschlacht *Crimewave* (PS). Von dem angekündigten Fantasy-Rollenspiel-Epos *Deathtrap Dungeon* (PS, SAT) fehlte allerdings noch jede Spur.

Electronic Arts gab sich wieder überwiegend sportlich und präsentierte die 97er Update-Palette altbekannter Hit-Titel. Auf den neuesten Stand der US-Ligaereignisse wurden die EA Sportbestseller *Madden NFL '97* (PS), *PGA Tour '97* (PS, SAT) und *Triple Play '97* (PS) gebracht. Von dem im letzten Jahr verschobenen *NHL '97* (PS, SAT) gab es lediglich einige kurze Videosequenzen zu sehen. Alle Feldspieler bestehen nun aus Gouraud-geshadeten Polygonen, was gleichzeitig eine grundlegende Änderung der Perspektive nach sich zog. Die Nintendo 64-Version von *Fifa Soccer'97* war weder leibhaftig noch als Videotape ausfindig zu machen. Die größte Überraschung gab es mit *Andretti Racing '97* (PS) zu sehen, das eine Kombination aus Indy- und Stock-Car-Rennspiel darstellt. Ebenfalls angetan waren wir von dem 32-Bit-Nachfolger *Soviet Strike* (PS), das zwar dem altbekannten Spielprinzip treu bleibt, aber grafisch nur vom Feinsten zu bieten hat. Bullfrogs *Syndicate Wars* (PS) nimmt auch langsam Formen an, was der VG-Gang schon jetzt das Wasser im Mund zusammenlaufen läßt.

Rechts seht Ihr ein weiteres Bild von NHL'97. 3D hat seinen Preis: Die klassische Draufsicht mußte einer neuen Perspektive weichen.







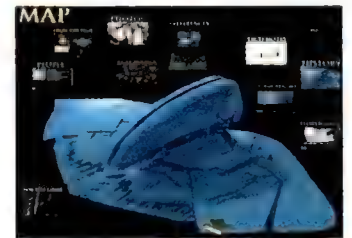
Bei Mario Andretti Racing dürfen flotte Indy- und Stockcar-Boliden an den Start.



Links: Die Baseball-Simulation Triple Play '97 (PS)

Der Stand von **Empire Interactive** machte ebenfalls einen sehr betrüblichen Eindruck, denn auch hier fiel dem verwöhnten Redakteurs-Auge sofort das Fehlen jeglicher Konsolen auf. Ein kurzes Gespräch sorgte für Beruhigung, die Muster-CDs wurden in der Eile in England vergessen. Wir wollen uns ausnahmsweise auf das Wort des Pressesprechers verlassen, der uns versicherte, daß *Fighter Attack* (PS) noch dieses Jahr in den Läden stehen soll. Bei dieser Flugsimulation steuert Ihr Doppeldecker im Luftkampf während des ersten Weltkrieges.

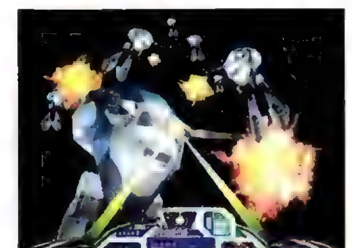
Zwei Actionspiele nach den gleichnamigen Filmvorlagen fanden wir bei **Fox Interactive** zum Probespiel vor: Über den Actionknaller *Die Hard Trilogy* (PS) haben wir bereits in VG 03/96 ausführlich berichtet. Neu hinzugekommen ist *ID4: Independence Day* (PS), dessen Hollywood-Vorlage am dritten Juli in den amerikanischen Kinos anläuft. In einer sehr frühen Betaversion konnte man bereits mit einem Kampfjet durch die Landschaft düsen, was auf ein *After Burner* ähnliches Action-Spektakel hinweist. Von der 32-Bit-Version *The Tick* für Playstation war bis dato noch nichts zu sehen. Das gleiche gilt für *Alien vs Predator*, das laut eines Fox-Gesandten bereits für Playstation und Saturn in Arbeit ist.

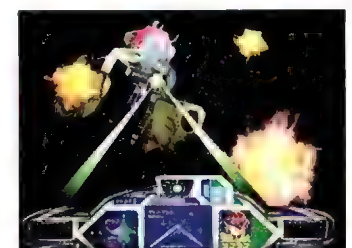




Fox-Interactive zeigte Independence Day und Die Hard Trilogy

Eine magere Ausbeute fanden wir am **Gametek**-Stand vor. Kein einziges Konsolenspiel gab es hier zu sehen. Lediglich ein kurzes Video-Demo des 3D-Action-Ballerspiels *Robotech* von Crystal Dreams für das Nintendo 64 konnten geduldige Messebesucher auf einer Monitorwand erhaschen.





Nur zwei Bilder können wir Euch von Robotek (N64) präsentieren

Coole Ente – heiße Action!

Disney

DONALD in MAUI MALLARD







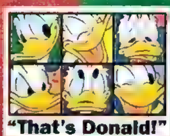


Jetzt spielt Donald Duck die Rolle seines Lebens. Als Privatdetektiv Maui Mallard muß er in diesem heißen Jump 'n' Run-Thriller Voodoo-Geister, brodelnde Lava, knochige Zombies und vieles mehr überwinden. In 8 spannenden Levels mit fantastischer Grafik und tollen Animationen hilfst Du Donald, die wildesten Abenteuer zu bestehen. Denn nur so heißt es: Ente gut, alles gut!



HAVE MORE FUN

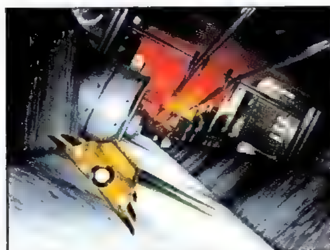






Das englische Softwarehaus **Gremlin** hielt sich im fernen Amerika überwiegend bedeckt. Ganze zwei Playstation-Neuheiten entdeckten wir am Stand. Darunter die 3D-Schlacht *Hard Wars* und das Off Road-Rennen *Gears 'n' Guts*, die wir bereits auf der letzten ECTS hinter verschlossen Türen gesichtet hatten.

Distributionsgigant **GT Interactiv** zeigte wie üblich die Produkte seiner namhaften Vertragspartner. Von Mirage stammt die Action-Ballerei *Bedlam* (PS, SAT), bei dem Ihr aus der Iso-Perspektive auf Alienjagd geht. Ein weiteres



Hardboiled von GTE, ein schnelles Action-Rennspiel

3D-Action/Strategiespiel stellt *XS* (PS) dar, in dem der Spieler als Space-Söldner durch dunkle Raumstation-Korridore stampft und reichlich außerirdische Eindringlinge durchlöchert. Zur Abwechslung taucht Ihr bei *Tiger Shark* (PS) in die Tiefen des Meeres hinab. Als U-Boot-Commander ist es Eure Aufgabe, eine feindliche High-Tech-Kriegsflotte zu versenken. Des weiteren plant GT Interactiv noch für dieses Jahr die Fertigstellung der beiden 3D-Shooter *Hexen* (PS, SAT) und *Duke Nukem 3D* (PS, SAT). IDs *Quake* (PS, SAT, N64) wird dagegen erst Anfang nächsten Jahres in Konsolenform debütieren.





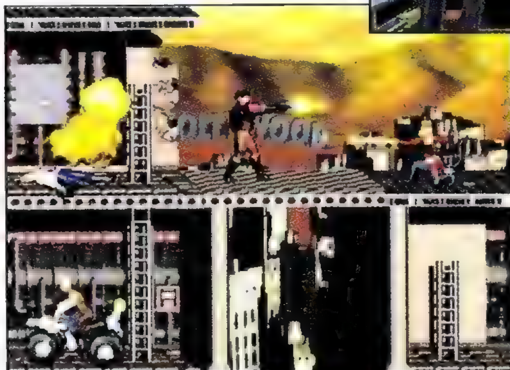
Zwei neue Playstation-Spiele stellte Gremlin vor. Links: Gears 'n' Guts, darunter Hardwars

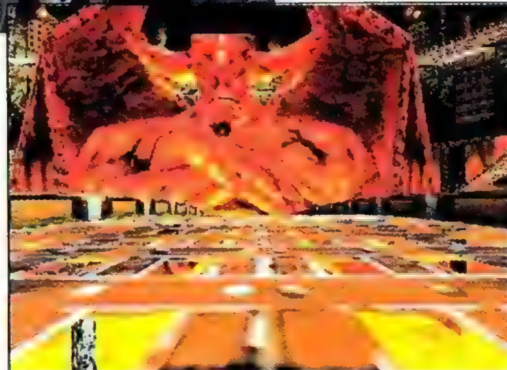
GTE Entertainment vertreibt hauptsächlich die Programme anderer Hersteller (z.B. Ocean) in den USA, mit *Hardboiled* (PS, SAT) präsentierte man uns aber auch eine Eigenentwicklung. Dank freundlicher Aufklärung durch eine GTE-Mitarbeiterin wissen wir jetzt, daß Hardboiled ein in den Staaten sehr erfolgreicher Comic ist, der allerdings mit dem Spiel nicht viel zu tun hat. Es handelt sich nämlich um ein reinrassiges, futuristisches Rennspiel, bei dem auch kräftig geballert wird. Natürlich stehen Euch verschiedene Fluggefährte zur Verfügung, die Ihr im Verlauf des Spiels mit einem Arsenal an Waffen aufrüstet.

I•Motion heißt die US-Vertretung von Infogrames, die für ihr neues Schlumpf-Modul (SNES) auf einen ähnlichen Erfolg hofft wie beim Vorgänger. Es müßte doch sehr verschlumpft zugehen, wenn das nicht klappen sollte...

Wer hoffte, bei **Interplay** schon etwas über *Ultra Descent* fürs Nintendo 64 zu erfahren, wurde leider enttäuscht. Das Spiel existiert bislang nur als Ankündigung in Nintendos neuester N64-Release-Liste. Erstmals gab es Spielbares zu *Rock'n Roll Racing 2* (PS), das in den USA *Red Asphalt* heißen soll. RRR2 konkurriert allerdings mit der Vielzahl anderer 3D-Rennspiele, denn die isometrische Perspektive fiel leider dem allgemeinen 3D-Fieber zum Opfer. Dafür stehen immerhin 32 Strecken auf vier Planeten und sechs unterschiedliche Fahrzeuge bereit. Falls es nicht wieder die bei Interplay üblichen Verzögerungen gibt, könnte RRR2 im Herbst erhältlich sein. Das niedliche Action-Adventure *Casper* (PS, SAT, 3DO) geistert immer noch in den Köpfen der Interplay-Bosse herum. Nachdem der Film nun schon gut ein Jahr alt ist, sollte man sich langsam doch etwas beeilen. Mit *Armed* (PS, SAT) revitalisiert Interplay ein schon längst totgesagtes Genre, das horizontalscrollende Actiongame. Entgegen dem alles beherrschenden 3D-Trend begnügt man sich bei Armed mit "traditioneller" 2D-Grafik und konzentriert sich dafür auf den Spielspaß. Trotzdem wurde auch für Armed kräftig gerendert und Texture-gemappt, denn wo 32-Bit draufsteht, muß auch 32-Bit drin sein. In einem ruhigen Winkel des Interplay-Stands saß David Perry, der Chef von Shiny Entertainment, zusammen mit Kevin Munroe, dem Produzenten von *Wild Nines*, Shinys neuem Playstation-Werk. Nachdem Shiny letztes Jahr von Interplay aufgekauft worden war, steht mehr Geld für die Entwicklung zur Verfügung, und das nützen die Jungs um Chefprogrammierer Nick Jones auch reichlich aus. Alleine für die Erstellung der Grafikengine von Wild Nines benötigte man rund sieben Monate. Das Spiel selbst soll in ungefähr einem Jahr fertig sein, dafür verspricht David Perry aber auch "das beste Actionspiel überhaupt". Über 50000 Animationen sollen in das Spiel integriert werden, die kurze Videosequenz, die wir sehen durften, erinnerte von den Bewegungen der Hauptfigur etwas an Earthworm Jim, von dem die Jungs von Shiny übrigens gründlich die Nase voll haben, nachdem er das Team ´94 und ´95 Tag und Nacht auf Trab gehalten hatte. Einen dritten Teil der Earthworm-Saga wird es also nicht geben.







Links: Descent kommt bald auch für Saturn
Unten: Rock'n Roll Racing 2 soll im Herbst fertig sein
Links unten: Armed

Auch **Jaleco** konzentriert sich in Zukunft nur noch auf den Next-Generation-Markt. Einen soliden Eindruck hinterließ das 3D-Rennspiel *Tokyo Highway Battle* (PS). Für Verfolgungsduelle quer durch Tokyo stehen Euch zwölf unterschiedliche Sport-Boliden zur Auswahl, die mittels Tuning-Eigenschaften individuell frisiert werden können. Alle Tüftelfreunde dürfen sich auf das erste Playstation-*Tetris* freuen.

Nach etlichen Ankündigungen und Verspätungen will **JVC** in diesem Jahr wieder von sich reden machen. Das mehrmals auf vergangenen Messen vorgestellte *After Burner*-Spektakel *Deadly Skies* (PS, SAT) soll jetzt angeblich im Oktober erscheinen. Dafür wurde das destruktive Autorennen *Impact Racing* (PS, SAT) vorsichtshalber gleich auf nächstes Jahr verschoben. Weiterhin stehen der 3D-Shooter *Varuna's Forces* (PS), die Speed-Boot-Raserei *Raw Pursuit* (PS, SAT), sowie das Action-Adventure *Iron John Hawk* (PS, SAT) auf dem Release-Plan.



Ob Mystery of the Seven Mansions von Koei für Playstation und Saturn wirklich an Resident Evil heranreicht, werden wir wohl erst Anfang 97 erfahren

Bisher fand kaum ein **Koei**-Produkt den offiziellen Weg nach Europa, Fans der teilweise komplizierten Strategie-Spiele mußten sich mit Importkanälen begnügen. Bei *Mystery of the 7 Mansions* (PS, SAT) könnte sich dies vielleicht ändern, denn die gezeigte Vorversion erinnert etwas an *Resident Evil*, allerdings ohne die Horrorelemente. Nach dem riesigen Erfolg von Capcoms Horroradventure findet sich vielleicht ein europäischer Distributor für die Seven Mansions. Für *Aerobiz 2000* (SAT), bei dem Ihr die Kontrolle über eine Fluggesellschaft übernehmt und *P.T.O. 2* (SAT), eine Simulation des Zweiten Weltkrieges im Pazifik, dürfte es hierzulande wohl keinen Markt geben.

Die längste Menschen- (oder besser Männer-) schlange sammelte sich eindeutig am **Konami**-Stand. Kein Wunder, um die neuen Sportspiele zu bewerben, engagierte man ein Playmate des Monats, die sich mit fleißigen Joypadartisten sogar ablichten ließ. Um die Wartezeit zu überbrücken, unterhielt man sich über die interessantesten Messenews ("wo verstecke ich das Bild am besten vor meiner Frau?" und "glaubst Du, die Dinger sind echt?"). Natürlich ließen auch wir uns die Gelegenheit nicht entgehen, mit einem waschechten Playmate auf Tuch-, bzw. Silikonfühlung zu gehen (siehe auch Editorial). Aber auch softwaremäßig hatte Konami einiges zu bieten, allen voran die langerwartete 32-Bit-Version von *Contra-Legacy of War* (PS, SAT). Außer der obliga-







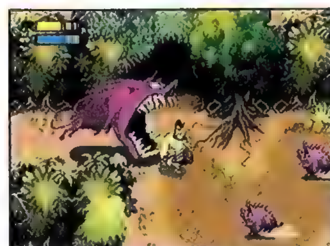
torischen 3D-Grafik bietet das neue Contra einen speziellen Modus für 3D-Brillen, vier verschiedene Charaktere und natürlich die Non-Stop-Action, die schon die Vorgänger so populär machte. *Project Overkill* (PS, SAT), das wir Euch in Ausgabe 06/96 vorgestellt hatten, gehörte zu den beliebtesten Spielen am Stand und auch über *Policenauts* (SAT), der Nachfolger zu *Snatcher* berichteten wir schon. *Broken Helix* (PS, SAT) gehört ins Genre der 3D-Action-Adventures und erinnert etwas an Alien Trilogy. Allerdings fließen auch Rollenspiel-Ansätze in die Handlung ein, denn im Gegensatz zu vielen Ballerorgien müßt Ihr hier Gespräche und Verhandlungen führen und Rätsel lösen. Wie jede große Softwarefirma hat auch Konami ein 3D-Prügelspiel anzubieten, *Kumite – The Fighters Edge* (PS, SAT) heißt das gute Stück, und das Gezeigte sieht nicht besser oder schlechter aus als das, was auch andere Anbieter zu präsentieren hatten. Mit *NFL Full Contact* (PS, SAT) stellt sich Konami der American-Football-Konkurrenz von EA und Sony, außerdem soll schon vor Weihnachten *NBA in the Zone 2* (PS) erscheinen. Natürlich plant Konami Umsetzungen der Automaten-Hits *Crypt Killer* (PS, SAT), *Midnight Run* (PS, SAT) und *Speed King* (PS). Ob schließlich das niedliche japanische Rollenspiel *Suikoden* (PS)den Weg über den Teich zu uns findet, wage ich doch zu bezweifeln.





Oben: Contra – The Legacy Wars
Unten: Kumite – The Fighters Edge, beide von Konami

Wer sich in die viel zu kleine und überfüllte **LucasArts**-Suite begab, wollte eigentlich in Ruhe *Shadows of the Empire* (N64) spielen. Pustekuchen! Wer das heißbegehrte N64-Produkt antesten wollte, mußte sich brav am Nintendo-Stand anstellen. Star-Wars-Fans kamen aber trotzdem auf ihre Kosten, denn für die Playstation gab es immerhin zwei Games rund um Alt-Bösewicht Darth Vader zu bewundern, *Rebel Assault 2* und ein 3D-Action-Spiel, dessen PC-Vorgänger dem deutschen Jugendschutz zum Opfer fiel. *Ballblazer* (PS, SAT), auf das einige hier in der Redaktion schon mit Spannung warten, konnte mich nicht überzeugen und auch das comichafte *Herc* (PS, SAT), bei dem Ihr als Herkules prügelnd durch die Antike stampft, wirkte noch etwas lahm.





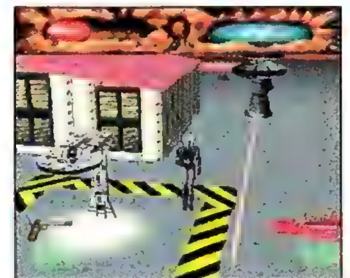
Oben: Herc (PS, SAT) von LucasArts ein eher durchschnittliches Action-Adventure
Rechts: Ballblazer (PS, SAT) wird von Factor 5 entwickelt





Mit **MGM Interactive** versucht sich ein weiteres Filmstudio im hartumkämpften Spielemarkt. *Cyberthug* (PS) heißt MGMs Beitrag zum Thema 3D-Action, und wie alle anderen Produkte dieses Genres offeriert auch Cyberthug unvergleichliches Gameplay (Gähn), gerenderte Grafiken, jede Menge SciFi-Waffen und viele, schleimige und unheimlich böse Aliens als Gegner. Wenigstens grafisch bietet *H.O.S.T.* (PS) etwas Abwechslung, denn diesmal seht Ihr die Action aus der Vogelperspektive. Ihr kontrolliert schwerbewaffnete Droids auf einem entfernten Planeten in einer Minenkolonie und sollt 25 Level lang andere, außer Kontrolle geratene Arbeitsroboter ausschalten.

Auf dem **Microprose**-Stand gab es außer den bereits in der letzten Video Games vorgestellten *Top Gun: Fire at Will* (PS) und *Gunship 2000* (PS) drei weitere Neuankündigungen zu begutachten: Alle spielbegeisterten Enterprise-Fans können sich auf *Star Trek Generations* (PS) freuen. Die Filmumsetzung beinhaltet mehrere Spielprinzipien (First Person-Shooter, Space-Action etc.), alle Schauspieler und deren Originalstimmen. Playstation-Strategen werden bei der aufpolierten PC-Umsetzung *X-COM: Terror from the Deep* voll auf ihre Kosten kommen. Zudem befindet sich die Fortsetzung des PC-Rennspiel-Klassikers *Vette: San Francisco Thrills* für Playstation in Arbeit.





Bei Mindscape durften wir den rabiaten Action-Shooter Steel Harbinger und das Fun-Rennspiel Super Sonic Racer testen

Zusammen mit den SSI-Produkten hat auch **Mindscape** ein mächtiges 32-Bit-Programm zu bieten. Kurz vor der Fertigstellung steht das Action-Gemetzel *Steel Harbinger* (PS) und die Zukunftsballerei *Raven Project*(PS). Das gleiche gilt für die strategische Ausgabe des Brettspiel-Epos´ *Warhammer: Shadow of the Horned Rat* (PS). Ein Rennspiel ganz im Stil von *Micro Machines* ist mit *Super Sonic Racer* (PS) unterwegs. Ihr besteigt unterschiedliche Cartoon-Vehikel und wetzt über isometrisch dargestellte Geländestrecken hinweg. Von der





Warhammer: Shadow of the Horned Rat für Playstation

Marvel 2099-Lizenz (PS) gab es leider noch keine spielbaren Ergebnisse zu sehen.

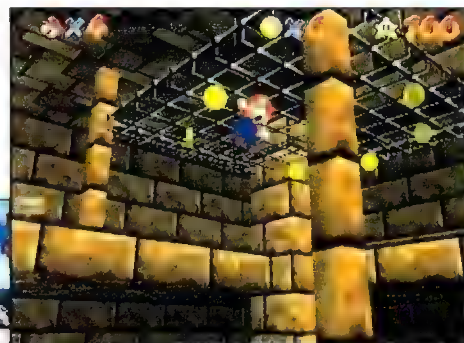
Am meisten enttäuschte der diesjährige **Namco**-Stand. Neben dem allseits bekannten Playstation-Titeln *Tekken 2*, *Ridge Racer Revolution* und *Museum Collection Vol.2*, war keine einzige Neuheit auszumachen. Lediglich einige *Soul Edge*-Automaten deuteten auf ein bevorstehendes Playstation-Debüt hin, das laut Pressemappe erst gegen Ende des Jahres erscheinen wird. Zum Glück hat unser Tet derweil hinter den japanischen Namco-Kulissen gestöbert und weiß hierzu einiges mehr zu berichten (allerdings erst in VG 8/96).

Vom ersten Messetag an wurden Abschnitte des riesigen **Nintendo**-Stands andauernd belagert, schließlich durfte man ja erstmals außerhalb Japans Hand an das neue Nintendo64-Wunderjoypad legen, von der Software ganz zu schweigen. Immerhin gab es acht spielbare Titel bei Nintendo, weitere Spiele (leider auch Super Mario Kart R) sah man auf der Videoleinwand. Die große Sensation hieß natürlich *Super Mario 64* (N64), obwohl wir schon Tets überschwengliche Berichte gehört und Videos davon gesehen hatten, waren wir alle völlig von den Socken (siehe auch S.32). Diese absolute Freiheit, sich in den 3D-Welten nach Belieben zu bewegen, die phantastischen Animationen, die aus jedem Blickwinkel begeistern, daran wird in Zukunft jedes Spiel gemessen werden, das den Zusatz 3D trägt. *Pilotwings 64* (N64) (siehe auch S. 34) bewies ähnlich eindrucksvoll, was in der neuen 64-Bit-Hardware drinsteckt. Wie bei Mario 64 wird auch hier das eigentliche Ziel manchmal zur Nebensache, man genießt einfach die detaillierten Landschaften und das geniale Fluggefühl. *Killer Instinct 2* (N64) glänzte durch riesige Sprites und echte 3D-Hintergründe, allerdings steht laut Rare noch nicht einmal das endgültige Spielkonzept, es wurde z.B. noch nicht entschieden, wie viele und welche neuen Charaktere man einbauen will. Wer die Zeit hatte, sich anzustellen, durfte sich außerdem an folgenden Spielen versuchen: *Star Wars: Shadows of the Empire*, *Waverace 64*, *Cruisin' USA*, *Blast Corps* (hieß früher Blast Dozer)und *Wayne Gretzky Hockey*. Zu diesen Spielen findet Ihr im Heft ausführliche Beschreibungen. Auf der Videoleinwand liefen außer *Super Mario Kart R* auch noch *Goldeneye* , *Kirbys Air Ride*, *Starfox 64* und *Body Harvest*. Das er-



Blast Corps ist eines von drei Rare-Spielen fürs Nintendo 64





Zu Super Mario 64 findet Ihr auf Seite 32 einen ausführlichen Bericht



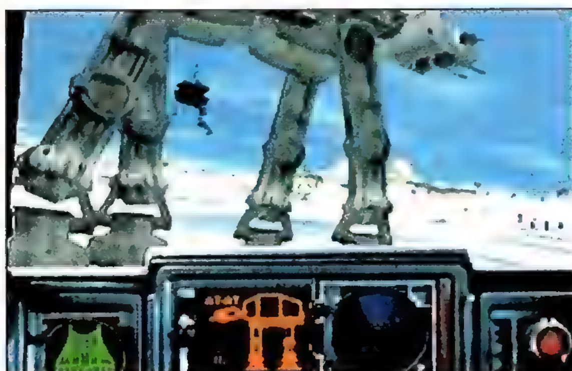
Am 30. September ist es endlich soweit, zumindest in den USA kommt das Nintendo 64



Die Auflösung von Cruisin' USA ist geringer als beim Automaten



Erst kruz vor der Messe entschied sich Nintendo, Killer Instinct 2 vorzustellen

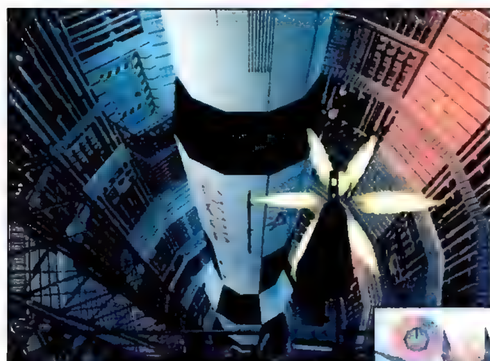




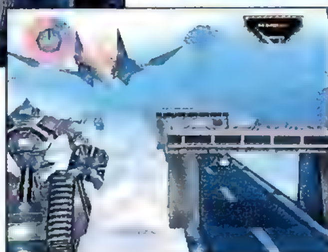
Oben: Pilotwings 64 für Nintendo 64
Links: Star Wars: Shadows of the Empire



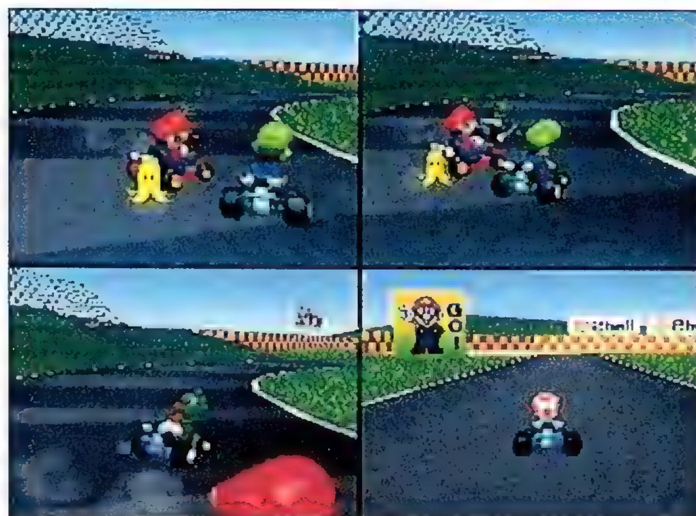
Waverace 64, einer von Robs Messe-Favoriten







Oben: Goldeneye überzeugt durch brillante Grafik
Mitte: Der neue Game Boy Pocket kommt im Herbst auch bei uns
Rechts: Starfox 64



Der Vier-Spieler-Modus von Super Mario Kart R

hoffte Donkey-Kong-Spiel fürs Nintendo 64 steht leider erst in einem sehr frühen Entwicklungsstadium und wurde deswegen von Rare nicht gezeigt. Während einer Pressekonferenz vor der Show gab Nintendo auch die endgültigen Preise für die USA bekannt. Das Gerät kostet mit einem Joypad ohne Spiel 249,95 US-Dollar, für einen Zusatz-Controller muß man 29,95 Dollar hinblättern. Die Technik des Magnetic Disk Drive mit dem seltsamen Namen *Nintendo 64 64DD* ist zwar fertig, es fehlt jedoch an Software für die neue Hardware, deshalb soll Nintendos Massenspeicher erst im November in Tokio vorgestellt werden. Folgerichtig war auch *Zelda 64* auf der E3 nirgends zu erspähen. Wer endlich definitive Aussagen über die Veröffentlichung des Nintendo 64 in Europa erwartete, wurde enttäuscht, im Spätherbst lautete die lapidare Antwort auf diesbezügliche Fragen (siehe auch Interview mit Howard Lincoln, S.62). Immerhin bestätigte Nintendo of America den 30. September ´96 als Termin für die USA, sieben Spiele sollen bis dahin erhältlich sein, darunter auch das nicht gezeigte *Tetrisphear*. In den Staaten will man in den ersten sechs Monaten ca. eine Million Geräte unters Volk bringen. Für das Super Nintendo sieht die Zukunft nicht ganz so rosig aus, neben dem bereits erhält-

ünffach? Für Einsteiger ganz einfach: FUTURE.

Allianz 



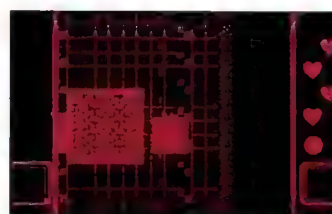
lichen *Super Mario RPG*, das hierzulande mit großer Wahrscheinlichkeit nie erscheinen wird, gibt eigentlich nur *Donkey Kong 3: Dixie's Double Trouble* (SNES) Anlaß zur Freude. Bereits zum dritten Mal läßt Rare die SGI-Workstation qualmen, um die Grafik im Vergleich zu den Vorgängern noch zu steigern. *Kirby Super Star* (SNES) ist ein nettes, horizontal scrollendes Jump'n Run, und mit *Tetris Attack* (SNES, GA) versucht man, einer ausgetretenen Spielidee neues Leben einzuflößen. *Ken Griffey Jr.'s Winning Run* (SNES) wird in Deutschland auch nicht veröffentlicht, obwohl Nintendo die wahrscheinlich beste Baseballsimulation überhaupt auf die Beine gestellt hat. Mit dem *Game Boy Pocket* präsentierte man nach sechs Jahren ein etwas leichteres und kompakteres Update des tragbaren Dauerbrenners, das außerdem mit einem verbesserten Bildschirm ausgestattet wurde. Wie erwartet, wird Ende September Diddy in *Donkey Kong Land 2: Diddy's Kong Quest* (GA) gegen King K. Rool antreten. Auch der Virtual Boy macht immer noch von sich reden, durch eine Preisreduzierung auf 99 Dollar hofft Nintendo auf Schadensbegrenzung. Da sich aber inzwischen alle Dritthersteller von dem roten 3D-Flop verabschiedet haben und Nintendo selbst nur zwei Spiele ankündigte, *Dragon Hopper* und *Bound High*, prophezeihen wir dem VB keine allzu großartige Zukunft.



Tetris Attack für Super Nintendo wird's wohl auch bei uns geben

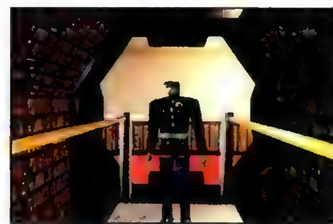


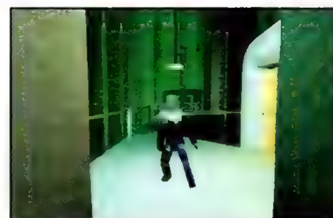
Diddy's Kong Quest kommt im September in den USA für den Game Boy



Dragon Hopper eines von nur zwei Virtual-Boy-Modulen auf der Messe

Ocean protzte wieder mit einem riesigen Stand, der für Konsolen wenig Spielbares zu bieten hatte. Noch jede Spur fehlte von dem groß angekündigten 3D-Jump'n'Run *Cheesy* (PS). Mit *Dawn of Darkness* (PS, SAT) ist ein weiterer 3D-Shooter nach dem großen ID-Vorbild unterwegs. Für Saturn-Besitzer hat Ocean eine speziell entwickelte Action-Variante von *Waterworld* in Arbeit. Cartoon-Anhänger werden sich über *Hanna Barbera* (PS, SAT) freuen, in dem alle bekannten Zeichentrick-Charaktere (z.B. Flintstones) des renommierten Studios enthalten sein werden. Lediglich auf einigen Bildern war die Nintendo 64-Filmumsetzung *Mission: Impossible* zu sehen. Die beiden NEON-Produktionen *Tunnel B1* (PS, SAT) und *Viper* (SAT) durften natürlich auch nicht fehlen. Selbst für die 16-Bitter gab es mit dem 2D-Prügler *Lobo* (SNES, MD) das letzte Ankündigungsrelikt vom letzten Jahr in spielbarer Form zu sehen.





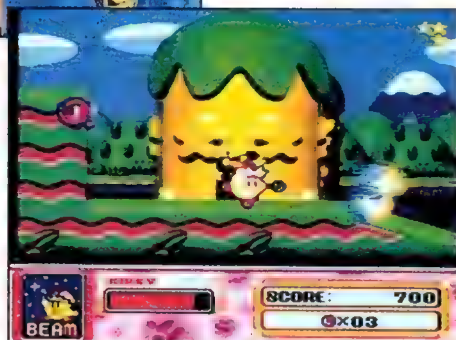
Nur einige Bilder gab es von Oceans N64-Filmumsetzung Mission: Impossible zu sehen





Zu Donkey Kong Country 3: Diddy's Double Trouble erfahrt Ihr mehr auf Seite 64, zusammen mit einem Interview mit den Entwicklern von Rare





Oben: Kirby Superstar für Super Nintendo
Links: Ken Griffey Jr.'s Winning Run gibt's leider nur als Import

Auf der Suche nach 3DO-Software wurden wir bei **Panasonic** fündig. Mit *Cyberdillo*, *Lucienne's Quest*, *Obelisk*, *Olympic Summer Games* und *Olympic Soccer* stellte man immerhin fünf Spiele vor, die beiden letzten stammen allerdings von U.S. Gold. Das M2 soll erst im Frühjahr 1997 veröffentlicht werden und war deshalb für Panasonic-Vertre-





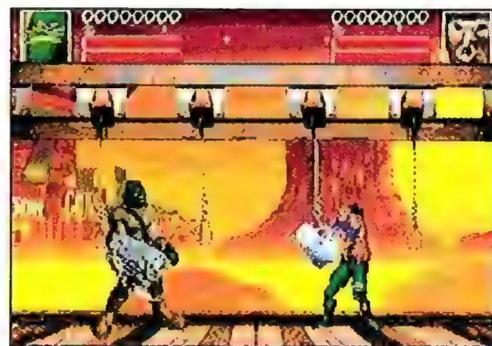
Ein weiterer 3D-Shooter ist mit Dawn of Darkness unterwegs. Unzählige Superwaffen und eine innovative 3D-Engine sollen laut Ocean alle anderen Konkurrenzprodukte in den Schatten stellen.





Von oben nach unten: Hanna Barbera (PS), Viper (SAT) und Waterworld (SAT)

Bereits auf der letzten E3 hat Ocean das 16-Bit-Prügelspiel Lobo angekündigt. Diesmal konnte man sogar beide Versionen (SNES und MD) probespielen!



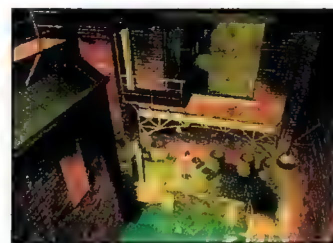
ter kein Gesprächsthema, obwohl die Messe eine gute Gelegenheit geboten hätte, die neue Hardware dem Vergleich zur Konkurrenz zu stellen. Vielleicht nächstes Jahr...

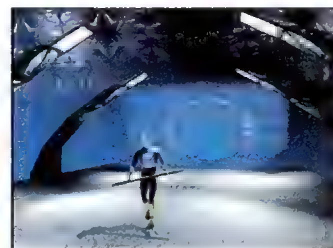
Philips Media zeigte die erste spielbare Playstation-Version des aberwitzigen Cartoon-Adventures *Down in the Dumbs* (PS, SAT) (demnächst mehr darüber in VG). Wenig Essentielles gab es von dem futuristisches Autorennspiel *Demon Driver* (PS) zu sehen. Als letztes Playstation-Spiel steht *Q.A.D.* (The Quintessential Art of Destruction) auf dem Veröffentlichungsplan. Mit futuristischem Fluggerät unternehmt Ihr Rettungsaktionen, die sich in ständig neu generierten Landschaftsumgebungen abspielen.

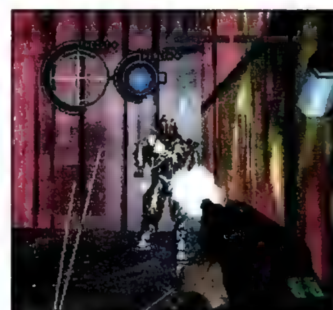




Philips Media setzt große Hoffnungen auf die Puzzle-Adventure-Innovation Down in the Dumps (PS). Auf dem Bild seht Ihr eine Sequenz aus dem SGI-gerenderten Intro.







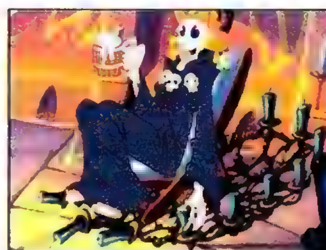
Von oben nach unten: The City of Lost Children, The Fallen und 3D-Shooter Tenka. Der Knabe links stammt aus Discworld 2

Nachdem **Playmates** bislang hauptsächlich auf alle 16-Bitter setzte, kommen nun alle Playstation- und Saturn-Besitzer in den Genuß von neuen Spielen. Bereits auf der ECTS überzeugte der dreiste *Daytona*-Verschnitt *Burning Road* (PS) und wurde von Fachleuten als das einzige Highlight der Messe gehandelt. Auch Playmates ließ sich von der Qualität der französischen Produktion überzeugen und wird daher das Spiel in Amerika vermarkten. Shinys Megawurm *Earthworm Jim 2* steuert nach wie vor ausschließlich den Saturn an. Die bislang vernachlässigten Motocross-Fans werden mit *VMX Racing* (PS) bedacht. Bei dem Sidescroller *Skeleton Warriors* (PS, SAT) drescht Ihr mit einem schwertbewehrten Heldensprite auf finstere Gegnerschergen ein. Den ägyptisch angehauchten 3D-Shooter *Powerslave* (PS, SAT) hatte BMG auf der letzten ECTS unter dem Titel *Exhumed* vorgestellt.

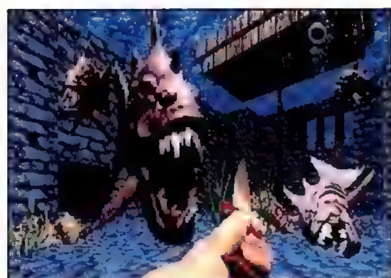
Rechts die beiden Reflection-Spiele: Monster Truck Rally, darunter Destruction Derby 2 (Arbeitstitel)

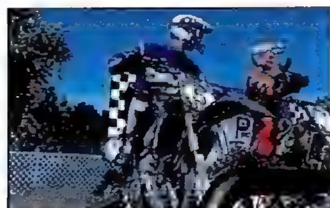






Wie schon auf der Spring-ECTS war am **Psygnosis**-Stand ein qualitativ hochwertiges Playstation-Sortiment vorzufinden. Erstmals zu sehen gab es die mit Hochspannung erwartete *Wipeout 2097*-Fortsetzung (erscheint in USA unter dem Beinamen 'XL'). Eine verbesserte Grafik-Engine, neue Strecken, ausgefeiltere Fahrzeugtypen und zusätzliche Optionen versprechen ein grandioses Update. Das gleiche darf man auch von *Destruction Derby 2* behaupten, das von Grund auf (Grafik, Streckenführung etc.) überarbeitet wurde und alle Kritikpunkte des erfolgreichen Vorgängers vergessen läßt. Ebenfalls auf große Begeisterung stieß Reflections´ *Monster Truck Rally*, das auf der Basis einer verbesserten DD-Engine entstand. Der witzige Zauberbruder 'Rincewind' geht in *Discworld II: Missing Presumed...?!* auf neue Entdeckungsreise. Auch im Indy Car-Land begeisterte *Formula 1* und überzeugte mit brillanter Grafikpräsentation. Und weil heutzutage ein 3D-Shooter in keinem Softwaresortiment fehlen darf, ist mit *Tenka* ein würdiger Psygnosis-Vertreter dieses Genres unterwegs. Das Jump'n'Run-Abenteuer rund um die Lemmings-Sippe hört jetzt auf den Namen *The Adventures of Lomax in Lemmingland*. Im Action/Adventure *Athanor* begebt Ihr Euch auf virtuelle Reisen und werdet mit zauberhaften Polygon-Schauplätzen verwöhnt. Ein ungewöhnliches Strategie/Adventure-Epos erwartet Euch mit *The Fallen*, in dem sämtliche Charaktere ein Eigenleben entwickeln. Bei dem 3D-Rollenspiel *Sentient* agiert Ihr als Commander einer Weltraumstation und macht Jagd auf einen mysteriösen Virus. Ein weiteres 3D-Actionspiel stellt *Alphastorm* dar, von dem es noch nichts in Playstation-





Links seht Ihr den 3D-Shooter Powerslave (Playstation/Saturn)





Oben: Earthworm Jim 2 für Saturn. Links außen: Der Playstation-Daytona-Verschnitt Burning Road und daneben VMX Racing (PS)

BRANDHEISS!

Sony Playstation – Spiele

Adidas Power Soccer	99,99
Alien Trilogy	89,99
Battle Arena Toshinden	89,95
Chaos Control *	89,99
Criticom	89,99
Cyberia *	89,99
D (dt.)	79,99
Darkstalkers *	89,99
Deadly Skies *	89,99
Descent	89,99
Destruction Derby	99,95
Discworld (dt.)	89,99
Earthworm Jim 2 *	89,99
Extreme Games	89,95
Extreme Pinball	89,99
Fade to Black *	89,99
FIFA Soccer 96	89,99
Gex	89,99
International Championship Soccer *	89,99
Jack is Back (Alone in the Dark 2)	109,99
Jewels of the Oracle *	89,99
Krazy Ivan	89,99
Loaded	89,99
Lone Soldier	89,95
Madden '96 Football *	89,99
Magic Carpet	89,99
Mickey's Wild Adventure	89,99
Moto X *	89,99
NBA in the Zone	99,99
NBA Live 96	89,99
Need for Speed	89,99
NHL Face Off	99,99
Off World Interceptor Extreme	79,99
Olympic Games *	89,99
Olympic Soccer *	89,99
Panzer General *	89,99
Po'ed *	89,99
Powerplay Hockey *	89,99
Primal Rage *	89,99
Pro Pinball *	79,99
Rayman	89,95
Resident Evil (dt.) *	89,99
Return Fire *	89,99
Return to Zork *	89,99
Ridge Racer Revolution	99,99
Rise 2: The Resurrection *	79,99
Road Rash	89,99
Shell Shock *	89,99
Skeleton Warriors *	89,99
Slam 'n Jam *	79,99
Space Hulk *	89,99
Street Fighter Alpha *	89,99
Street Racer *	89,99
Syndicate Wars *	89,99
Tekken	99,95
Thunderhawk 2	89,99
Tilt! *	89,99
Time Commando *	89,99
Top Gun – Fire At Will *	89,99
Total NBA 96	99,99
True Pinball	89,99
Tunnel B1 *	89,99
Twisted Metal	89,99
Virtual Open Tennis *	79,99
Warhammer *	89,99
Wing Commander 3	99,99
Wipe Out	99,95
Worms	99,95

Sony Playstation – Zubehör

Action Replay	69,99
Antennenkabel	49,95
Control Pad (Sony)	59,95
Joypad mit Turbo und Auto-Feuer	49,99
Lenkrad incl. Gangschaltung & Pedale	159,99
Link-Kabel	49,95
Maus	59,95
Memory Card	49,95
Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)	69,99
neGcon (Control Pad)	89,99
RGB-Scart-Kabel	49,99
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	29,99

Sega Saturn – Spiele

Alien Trilogy *	89,99
Baku Baku (Tetris-Variante) *	59,99
Battle Arena Toshinden Remix	99,99
Blazing Dragons *	79,99
Cyberia *	89,99
D (dt.)	79,99
Deadly Skies *	89,99
Destruction Derby *	89,99
Discworld (dt.) *	89,99
Earthworm Jim 2 *	89,99
Euro Soccer '96 *	89,99
F1 Challenge	99,99
FIFA Soccer 96	89,99
Galactic Attack	79,99
Galaxy Fight	89,99
Gex *	79,99
Golden Axe	89,99
Guardian Heroes *	89,99
Hi-Octane *	89,99
Horde	79,99
Magic Carpet	89,99
Myst	109,95
Mystaria – Realms of Lore	99,99
Need for Speed *	89,99
NHL Allstar Hockey	109,95
Night Warriors *	109,99
Olympic Games *	89,99
Olympic Soccer *	89,99
Panzer Dragoon 2 *	89,99
Photo CD-Betriebssystem	59,99
Pool Champion *	89,99
Powerplay Hockey *	89,99
Primal Rage *	89,99
Pro Pinball *	79,99
Raven Project *	89,99
Rayman	89,95
Real Yumeone (dt.) *	129,99
Return to Zork *	89,99
Rise 2: The Resurrection *	79,99
Road Rash *	89,99
Sega Rally	99,99
Shanghai (Import)	59,99
Shell Shock	109,99
Shock Wave Assault *	89,99
Sim City 2000	99,99
Skeleton Warriors *	89,99
Space Hulk *	89,99
Street Fighter Alpha *	89,99
Street Fighter: The Movie	89,95
Street Racer *	89,99
Striker '96 *	89,99
Theme Park	89,95
Thunderhawk 2	109,99
Tilt! *	89,99
True Pinball *	89,99
Tunnel B1 *	89,99
Valora Valley Golf	89,99
Virtua Cop	149,99
Virtua Fighter 2	99,99
Virtua Hang On Grand Prix	99,99
Virtual Open Tennis *	79,99
Virtua Racing AKTIONSPREIS	69,99
Waterworld *	89,99
Wing Arms	89,99
Wipe Out	89,99
World Series Baseball *	109,95
Worms	79,99
WWF Wrestlemania: Arcade Game *	89,99

Sega Saturn – Zubehör

6-Spieler-Adapter	79,95
Action Replay (incl. Import-Adapter)	99,99
Antennenkabel mit Bildfilter	59,95
Arcade Racer (Lenkrad)	129,95
Backup Memory	109,99
Control Pad	44,95
Joypad mit Turbo und Auto-Feuer	39,99
RGB-Scart-Kabel	39,99
Universal-Adapter für Import-Spiele	79,99
Video-CD MPEG-Karte	349,95
Virtua Stick	89,95
X-Tender (Joypad-Verlängerungskabel)	29,99

SONY



Playstation

Grundgerät 399,99
incl. Control Pad





SEGA SATURN™

Grundgerät 449,99
incl. Control Pad

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

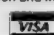
Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM – Kreditkarte: 9,99 DM – Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr – ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! – Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Versandbestellungen! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.




Wo Sie uns finden:

Media Point
Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144

Media Point
Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182

Media Point
Hamburg – Harvesteh.
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102

Media Point
Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10

Media Point
Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedr.h.
Tram 20,21 Bersarinplatz

Media Point
Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204

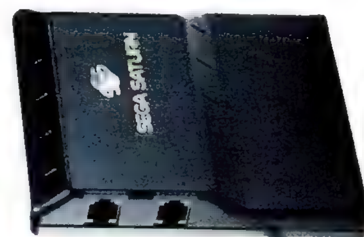
Media Point
Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 125, 133, 222

Media Point
.... to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!





Ganymede von Rocket Science im gewohnten 3D-Gewand





Oben: Sega's Netlink-Modem-Adapter, darunter die Saturn-Version von Virtua Fighter Kids

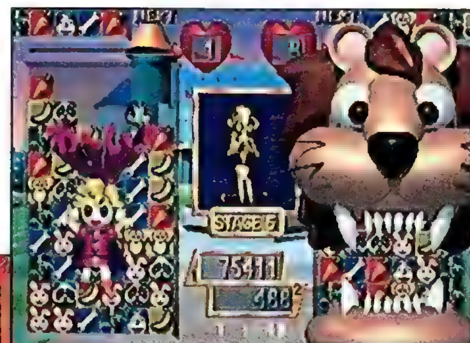
Form zu sehen gab. Bereits als PC-Version konnte man das aufwendige Grafik-Adventure *The City of Lost Children* anspielen, welches parallel für die Playstation in Arbeit ist. Ein weiteres Render-Adventure ist mit *The Island of Dr. Moreau* unterwegs, das auf einer Geschichte von H. G. Wells basiert. Als letzte Neuheit ist das 3D-Action-Spiel *Rodney Matthwes* angekündigt. Der Spieler steuert mehrere futuristische Vehikel über surreale Landschaftsszenarios hinweg, stürmt Feindbasen und räumt unterwegs kleinere Gegner aus dem Weg.

Bei **Readysoft** mußte man nach dem Desaster mit *Braindead 13*, das weltweit nur mittelmäßige Kritiken erhielt, fast die Hälfte aller Mitarbeiter entlassen. Mit *Shadoan* (PS, SAT), einem Fantasyadventure, möchte man an wieder an alte Erfolge anknüpfen.

Rocket Science konzentriert sich ganz auf die Playstation und veröffentlicht zwei, welche Überraschung, 3D-Spiele. *Ganymede* vereint laut Pressemeldung die Action eines Rennspiels mit der Komplexität einer Kriegssimulation. Bei *Rocket Jockey* steuert Ihr eine Art Flugbike in drei unterschiedlichen Spielmodi, was grafisch allerdings nicht besonders überzeugte.

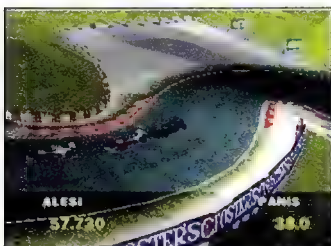
Schon seit geraumer Zeit bastelt der Softwarenewcomer **Scavenger** an zwei vielversprechenden Saturn-Projekten. Zum ersten Mal wurden diese beiden Titel in spielbarer Konsolen-Form der Öffentlichkeit vorgeführt. Das 3D-Shoot'em-Up *AMOK* (SAT) sowie das Tunnel-Ballerspiel *Scorcher* (SAT) überzeugten mit phänomenalen Licht- und Grafikeffekten. Einen ausführlichen Bericht über beide Spiele könnt Ihr in der letzten Video Games (Ausgabe 6/96) auf Seite 34 nachlesen.

Baku Baku: Ein weiterer Tetris-/Columns-Clone für den Saturn. Unten: Die Jump'n' Run-Fortsetzung Bug Too!





Unmittelbar neben dem Erzkonkurrenten Big 'N' hatte **Sega** seine Zelte aufgeschlagen. Ein wahrer Publikumsmagnet war der *Virtua Fighter 3*-Präsentationsstand. Gezeigt wurden die phänomenalen Animations-Sequenzen ausgesuchter Virtua Fighter-Recken, die Ihr bereits in der letzten VG sehen konntet. Zu den herausragenden Saturn-Highlights zählte mit Sicherheit das neue 3D-Jump'n'Run *Nights*, von dem wir ebenfalls in der letzten Ausgabe ausführlich berichteten. Zusammen mit dem Spiel wird ein spezieller Analog-Controller ausgeliefert, der ausgezeichnet in der Hand liegt und dem Nintendo 64-Pad von der Steuerung in nichts nachsteht. Nicht gerade überraschend war die Tatsache, daß auch Sonic den Weg



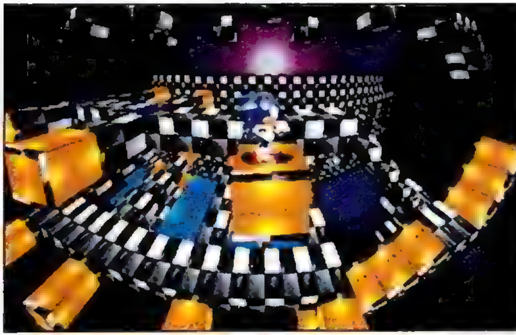




Eine etwas andere Perspektive von Formula 1. Daneben breitet Wipeout 2097 seine Flügel aus. Links seht Ihr die Kommandozentrale von Sentient.



Fighting Vipers war nur als Automatenoriginal vorzufinden







Nights wird mit einem speziellen Analog-Pad ausgeliefert

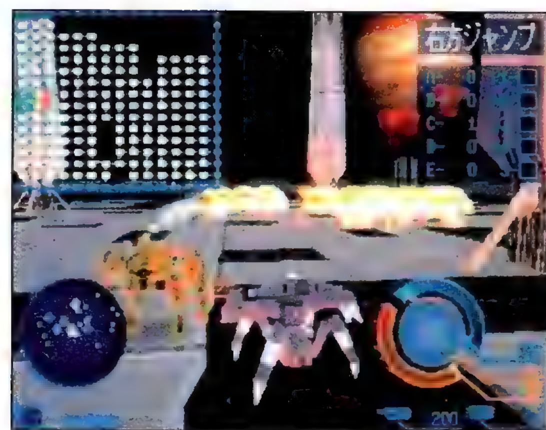
in die 32-Bit-Welt gefunden hat. Ähnlich dem *Bug!*-Spielprinzip steuert Ihr den blauen Igelstar bei *Sonic X-treme* durch dreidimensionale Plattformwelten, sammelt goldene Ringe ein und begegnet unterwegs zahlreichen Dr. Robotnics-Schergen. Bereits in einer fast fertigen Version gab es die AM2-Adaption *Virtua Cop 2* zu bewundern. Nur als Automatenoriginal waren dagegen die angekündigten Saturn-Umsetzungen *Virtual On*, *Manx TT* und *Fighting Vipers* vorzufinden. Eine weitere Jump'n'Run-Fortsetzung ist mit *Bug Too!* unterwegs. Zwei neue Charaktere und viele Gags versprechen ein gelungenes Sequel. Auf mehrere Saturns verteilt durfte man bereits AM2s Super-niedlich-Variante von *Virtua Fighter Kids* zocken. In Mr. Bones steuert Ihr ein perfekt animiertes 3D-Skelett durch SGI-gerenderte 3D-Katakomben. Puzzle-Fans werden mit dem neuen Tetris/Columns-Clone *Baku Baku* beglückt. Aus der Feder des Ecco-Entwicklungsteams stammt das Comic-Adventure *Three Dirty Dwarves*, an dem bis zu drei Spieler gleichzeitig mitwirken können. Vom Japanischen ins Englische übersetzt wurden die Mech-Schlacht *Gun Grifon*, das Action/Rollenspiel *Legend of Oasis* und *Worldwide Soccer 2* (*V-Goal 2*). Ganz im Zeichen von Updates präsentiert sich die Sega Sportserie. Folgende Titel werden einem Face-Lifting unterzogen: *Ultimate Football*, *NFL' 97* und *World Series Baseball 2*. Im Rennspielbereich gab es nur die Psygnosis-Adaption *De-*



Oben seht Ihr die beiden Saturn-Hoffnungen: Sonic X-treme und daneben das vielversprechende Nights. Mega Drive-Besitzer dürfen sich derweilen auf die Fortsetzung Vector Man 2 freuen

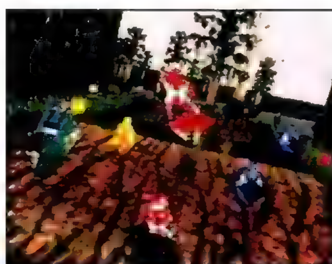






Twisted Metal 2: World Tour und Carnage Heart

struction Derby zu sehen. Von dem mittlerweile offiziell angekündigten *Daytona: Championship Circuit Edition* fehlte noch jede heiße Reifenspur. Das schwächste Saturn-Produkt wurde mit dem FMV-Adventure *The Sacred Pools* vorgestellt, in dem Ihr Euch auf eine Amazonen-Insel begebt. Den kostengünstigen Einstieg in das Internet soll Segas *Saturn Net Link*-Lösung bieten. Für umgerechnet 350 DM erhält der Käufer ein 28k-Modem und die dazugehörige Internet-Software. Für 32X-Besitzer gab es keine einzige Neuerscheinung zu sehen. Wie außerdem zu vernehmen war, ist der erfolglose Hardwareaufsatz offiziell aus dem weltweiten Sega-Sortiment gestrichen worden. Glücklicherweise bleibt das Mega Drive nach wie vor im Verkaufsprogramm und wird von Sega mit neuem Modulfutter versorgt. *Sonic Blast* geisterte schon seit geraumer Zeit als *Sonic 3D* durch die Fachpresse. Aus perspektivischer Sicht flitzt Ihr mit Sonic-typischen Jump'n'Run-Eskapaden durch SGI generierte Plattformwelten. Ein weiterer 16-Bit-Leckerbissen ist mit der Fortsetzung *Vector Man 2* unterwegs. Neue Levels, neue Gegner und altbekannte Spielmechanik versprechen ein gelungenes Sequel. Von dem angekündigten *Virtua Fighter Animation* waren außer großen Werbesprüchen nicht viel zu sehen. Dafür darf nach X-Man nun auch das weibliche Pedant *X-Woman* in ein neues Action/Jump'n'Run-Abenteuer ziehen. Auf der *Arcade Classics*-Sammlung findet Ihr Oldies wie Centipede, Missile Command und andere Klassiker, die ebenfalls in aufgeppten Varianten vorhanden sind.



Die Antwort auf Wave Race 64 hat Sony mit Jet Moto vorgestellt

Sierra On-Line dementiert vehement, jemals einen Vertrag mit Nintendo über die Entwicklung von *Red Baron* fürs Nintendo 64 unterschrieben zu haben. Man sei noch nie Mitglied des Dreamteams gewesen und arbeite auch nicht an einem Spiel fürs N64. Momentan plant man drei Produkte für die Playstation, wobei die Programmierer von *Nascar Racing* schon fleißig am werkeln sind. Die beiden anderen Spiele befinden sich noch in der "Soll´n wir oder soll´n wir nicht"-Phase und bleiben deshalb ungenannt.

Eine reichliche Auswahl an neuen Spielen bot Playstation-Erfinder **Sony Computer Entertainment** auf seiner riesigen Austellungsfläche. Über die beiden 3D-Jump'n' Runs *Crash Bandicoot* und *Jumping Flash 2* berichten wir in dieser Ausgabe. Zwei weitere vielversprechende Sequels wurden mit *Twisted Metal 2: World Tour* und *2Xtreme* vorgestellt. Squares erstes Polygon-Prügelspiel *Tobal No. 1* debütierte ebenfalls auf dem Sony-Stand. Von *Final Fantasy VII* hingegen war leider nichts zu sehen. Dafür waren SNKs Playstation-Adaptionen von *Samurai Shodown 3: Blades of Blood, King of Fighters* und *Real Bout Fatal*







Für Baseball-Anhänger ist MLB Pennant Race in Arbeit



Oben Sonys Gameday'97-Update. Links oben: Das Rollenspiel Beyond the Beyond. Ebenfalls vorgestellt wurde Squares Beat'em-Up-Erstlingswerk Tobal No.1 (Bild wurde verschönt)!



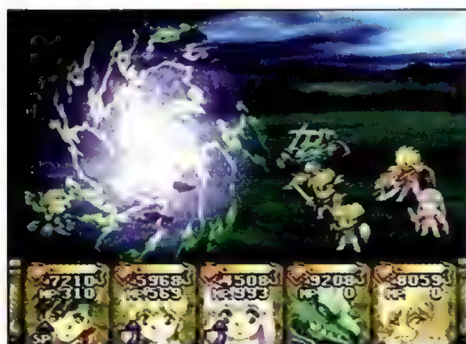




Oben seht Ihr die Sony-Fortsetzung 2Xtreme Links außen: Sonys neuer Jump'n'Run-Star Crash Bandicoot. Links: Nochmals Tobal No.1, wie es wirklich auf dem Bildschirm aussieht.

Fury bereits spielbar, wenngleich auch die Ladezeiten fast unerträglich waren. Bei *Jet Moto* rast Ihr mit raketenangetriebenen Bikes quer durch die 3D-Pampa. Die beiden Japano-Rollenspiele *Beyond the Beyond* und *Arc the Lad* sind bereits ins Englische übersetzt und werden auch in Europa veröffentlicht. Unter geänderten Namen erscheinen *Epidemic* (*Kileak the Blood 2*) und *Bogey Dead 6* (*Sidewinder*) in der westlichen Hemisphäre. Von Artdink stammt die Cybersledverwandte 3D Schlacht *Carnage Heart*. *Spawn* verkörpert ein Action-Kampfspiel, das auf der gleichnamigen Comic-Buchserie basiert. Den 3D-Shooter *Disruptor* stellen wir Euch auf Seite 68 ausführlicher vor. Frei nach dem EA Sports-Motto "97er-Updates beleben das Geschäft", erscheinen geringfügig überarbeitete Versionen von *NHL Face Off '97* und *Gameday '97*. Und weil American Football ein gar so toller Sport ist, wird mit *NCAA Gamebreaker* gleich der offizielle Nachfolger zu der *Gameday*-Serie angekündigt. Aber auch Baseball-Freunde schauen nicht in die Röhre und bekommen mit *MLB Pennant Race* ihren Lieblingssport auf den heimischen Bildschirm geliefert. Nicht viel neues gibt es über **Sunsoft** zu berichten: Das Hauptaugenmerk liegt nach wie vor bei *Jewels of the Oracle* (PS, SAT) sowie *Galaxy Fight* (PS). Des weiteren wird das japanische Sunsoft-Rollenspiel *Albert Odyssey*(PS) ins Englische übersetzt. Nur auf Video gab es kurze Eindrücke des Go-Kart-Rennspiels *Kart Duel* (PS, SAT) zu sehen.

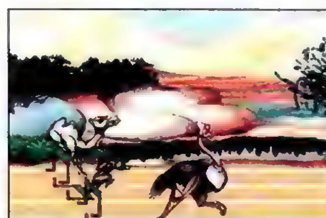
Die meisten 32-Bit-Titel von **Tecmo** gab es leider nur auf einem Hochglanz-Prospekt zu bewundern. Angekündigt für Playstation sind: *Tecmo World Golf* (PS), das Rollenspiel *Castle of the Damned* (PS), Pferderennsimulator *Tecmo Thoroughbred Derby* (PS) und das Construction-Kit *Monster Ranchers* (PS). Bereits spielbar war der Dr. Robotniks-Puzzle-Clone *Tecmo Stackers* (PS, SAT). Exklusiv für Saturn wird der auf Model 2-Basis entwickelte 3D-Prügler *Dead or Alive* umgesetzt.



Sunsoft übersetzt das hauseigene Rollenspiel: Albert Odyssey

THQ hält mit dem witzigen Jump'n Run *Mohawk and Headphone Jack* (SNES) dem Super Nintendo die Stange. Ansonsten versucht man auch hier, den Anschluß an den 32-Bit-Zug zu halten. Die beiden in Japan schon erhältlichen Spiele *Robopit* (PS, SAT) und *Floating Runner* (PS) sollen im Spätsommer auch in Europa veröffentlicht werden, das grafisch sehr beeindruckende *K1-Super Kick Boxer* (PS) ist erst zu 60% fertiggestellt und kommt vielleicht noch vor Weihnachten.

Selbst das französische Softwarehaus **Titus** hat sich zur E3 einen eigenen Stand geleistet. Neben den üblichen 16-Bit-Ankündigungen *Power Pigs* (SNES, MD), *Incantation* (SNES, MD) und *Oscar* (SNES), gab es sogar einige Neuheiten zu bewundern. Das erste 32-Bit-Spiel ist mit *Animal'Ympics* (SAT, PS) unterwegs. Im Gegensatz zu *Track&Field* oder *Olympics Summer Games* treten hier 22 abgedrehte Tierarten zur Comic-Olympiade an. Insgesamt elf Disziplinen sorgen nach dem „Knopfmassage-Prinzip" für Spaß und Spannung. Zudem befindet sich gerade das Prinzen-Sequel *Prince of Persia II* für Super Nintendo in Arbeit.



Animal'Ympis - das erste 32-Bit-Spiel von Titus, bringt gelungene Abwechslung in das Track&Field-Spielprinzip

Wer von alten Hüten spricht, denkt an **Trimark Interactive**, die mal wieder *The Hive* (PS, SAT) vorstellten, das wir noch vom letzten Jahr kennen.

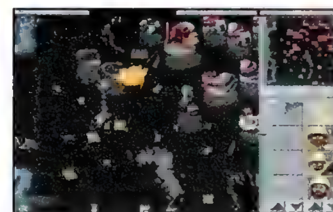
Ubisoft hatte zwar mit *Rayman 2* und *Street Racer Deluxe* nur zwei Konsolenprodukte anzubieten (beide PS, SAT), diese gehörten aber zu den Highlights der Messe. *Rayman 2* besteht zwar nur aus ca. 40 Levels, die sich aber aus jeweils zwei hintereinanderliegenden Ebenen aufbauen und so für neue Spielelemente sorgen. Grafisch hat sich natürlich nicht viel getan, aber wem der Vorgänger gefallen hat, der wird auch an Rayman 2 seine Freude haben. *Streetracer Deluxe* könnte eine Art Mario Kart für Playstation und Saturn werden. Bis zu acht menschliche Kontrahenten nehmen an einem Rennen teil. Für diesen Modus empfiehlt der Optiker aber einen großen Monitor, denn wer den achtfach gesplitteten Bildschirm schon mal gesehen hat, weiß, daß die Augen Schwerstarbeit leisten. Auch die Linkoption wird unterstützt, und per Batterie bzw. Memory Card speichert das Programm Rundenrekorde ab.

Die unbekannte Japanfirma **UEP Systems** präsentierte auf einem abgelegenen Ministand ein erstes PS-Projekt. Bei *Coolboarders* rast Ihr auf einem Snowboard halsbrecherische Hangstrecken hinab. Zahlreiche Hindernisse und tückische Kurven sorgen für Nervenkitzel.





Überraschend gesichtet: Der Snowboard-Simulator Coolboarder (PS)





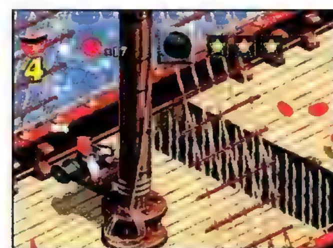
Oben: Comand & Conquer
Unten: NHL Powerplay Hockey

Im Gegensatz zu London hatte **Viacom New Media** fast alle angekündigten 32-Bit-Titel in spielbarer Version ausgestellt. *MTV´s Aeon Flux* (PS) entstand nach der gleichnamigen Zeichentrickserie des bekannten Musiksenders. Bei *Death Drome* (PS) liefert Ihr Euch mit futuristischen Raketenautos heiße 3D-Duelle. Fast im gleichen Grafikstil präsentiert sich *MTV´s Slam Scape* (PS), in dem das Spielgeschehen lediglich unter Wasser verlagert wird. Ein weiteres 3D-Plattform-Gehüpfe steht mit *The Divide: Enemies Within* (PS) auf dem Plan, das kantige Polygon-Mechs als Hauptakteure verwendet.

Von **Vic Tokai** gab es eine Reihe von Playstation- und Saturn-Ankündigungen: Hinter dem Titel *Abuse* (SAT) verbirgt sich ein 2D-Action-Spiel, das sich am besten mit *Black Hawk* vergleichen läßt. Bei dem Action-Adventure *Silverload* (PS) wird der Spieler in den Wilden Westen zurückversetzt. Neben langweiligen Frage & Antwort-Spielchen ist bei Virtua-Cop-Like-Duellen ein zielsicheres Auge gefragt. Über die beiden Saturn-Spiele *Dark Rift* (SAT) und *Wet Corpse* (SAT) standen noch keine Informationen zur Verfügung.

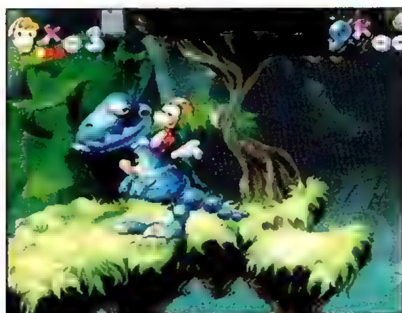
Wer vom Nintendo 64 nicht genug kriegen konnte, durfte sich bei **Virgin** immerhin ein Video von *Freak Boy* (N64) anschauen, das allerdings erst 1997 erscheinen soll. Als Freak Boy kämpft Ihr in einer 3D-Welt gegen böse außerirdische Eroberer, Mit jedem Gegenstand, den Ihr aufnehmt, morpht sich die Spielfigur zu einem anderen Wesen. Nur für den Saturn wird es *Command & Conquer* geben, das derzeit meistverkaufte PC-Spiel in Deutschland. Die Mischung aus Action und Strategie sorgte auch bei den Kollegen der POWER PLAY für viele durchgezockte Nächte. Auch *Heart of Darkness* wird zunächst exklusiv für Segas 32-Bit-Konsole veröffentlicht und soll dann erst mit einiger Verspätung auch für die Playstation kommen. Die gerenderten Vorspänne und Zwischensequenzen wirken teilweise wie aus einem Disneyfilm und sind allein schon das Geld für die CD wert. Spot ist immer noch auf dem Weg nach Hollywood, im November soll *Spot Goes To Hollywood* (PS, SAT) endlich fertig sein. Mit *NHL Powerplay'96* (PS, SAT) will Virgin der Konkurrenz von Sony und EA Paroli bieten. *Gridrunner* (PS, SAT) verspricht vor allem im Zwei-Spieler-Modus per gesplittetem Bildschirm viel Spaß bei der Jagd nach Flaggen in einer 3D-Landschaft. Virgins Releaseliste kündigt außerdem noch eine Vielzahl weiterer Titel an, die allerdings auf der Messe nicht zu sehen waren, darunter auch *Nanotek Warrior* (PS) und *Manic Karts* (PS, SAT).

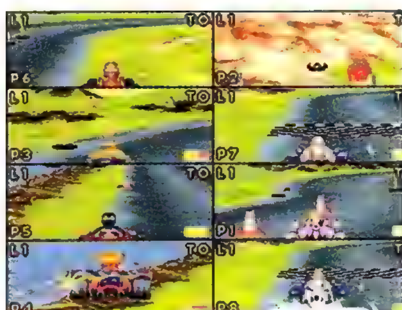
Warner Interactive vertreibt in Europa auch Accolade-Produkte und zeigte uns deshalb *Bubsy 3D* (PS, SAT), das sich aber den Vergleich zu Mario 64 gefallen lassen muß und dabei zumindest grafisch klar den kürzeren zieht. *Hardball 5* (PS) lockt in Deutschland nieman-



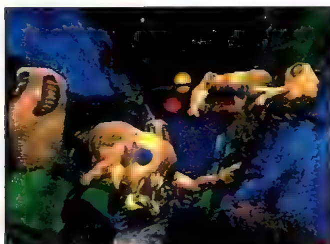


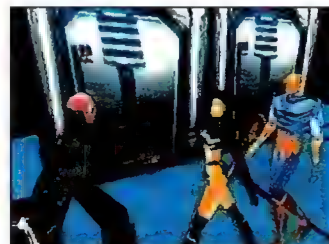
Oben: Spot goes to Hollywood
Unten: Heart of Darkness



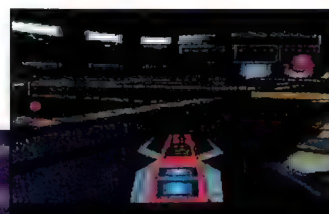


Oben: Rayman 2 für Playstation und Saturn, darunter: Streetracer Deluxe (PS, SAT)





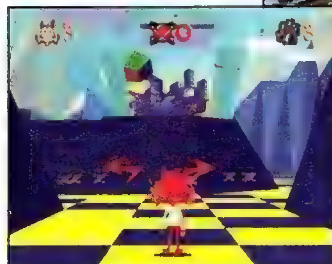
Medienmogul Viacom stellte erste spielbare Versionen von MTV's Aeon Flux und The Divide: Enemies Within vor



MTV's Slam Scape (oben) und Death Drome (links) sehen sich auf dem ersten Blick sehr ähnlich (beide Playstation)

Rechts: Pitball von Warner Int. für PS und Saturn. Unten: Die Grafik von Bubsy 3D wirkt doch sehr schlicht





den hinterm Ofen vor dafür soll *Return Fire* bald auch den Saturn unsicher machen. *Pitball* (PS) ist eine etwas seltsame Mischung aus Prügelspiel und futuristischem Basketball, inklusive Special Moves.

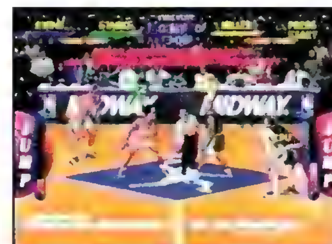
Williams machte nicht nur mit dem Nintendo 64-Update jenes blutigen Digi-Prüglers von sich reden, Playstation-Fans dürfen sich außerdem auf ein *Trilogy*-Update des Kult-Beat'em-Ups freuen. Mit *Robotron X* (PS) hat Williams einen weiteren Automaten-Oldie zeitgemäß aufpoliert, der laut Presse-Meldung auch für das Nintendo 64 erscheinen soll. Neben der gezeigten N 64-Version von *Wayne Gretzkys 3D Hockey* (siehe Seite 42) ist mit *NHL Open Ice* ein weiteres Hockey-Spiel für die Playstation unterwegs. Für Ende des Jahres ist des weiteren eine Automatenumsetzung der Basketball-Simulation *NBA Hangtime* (SNES, MD, N64) geplant. Zwei weitere namhafte Automatenumsetzungen befinden sich mit *Aera 51* (PS, SAT) und *War Gods* (PS, N64) in der Entwicklung. Selbst für die 16-Bitter hat Williams noch einige Neuheiten anzubieten: Neben dem Mega-Oldie *Ms. Pac Man* (SNES) erscheint die Klassiksammlung *Williams Arcades Greatest Hit's* auch für Super Nintendo und Mega Drive.

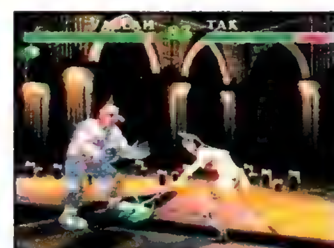
Die Jungs von **Working Design** übersetzen weiterhin fleißig japanische Rollen- und Strategiespiele für den Saturn, unter anderem kommen *Iron Storm* (Adv. Military Commander, den Test der US-Version findet Ihr in auf Seite 95), *Shining Wisdom* und *Magic Night Rayearth*. ws/rz





Williams setzt seine Automaten NHL Open Ice und Aera 51 um





Auch NBA Hangtime und War Gods werden gerade konvertiert

Releaseliste Teil 1

Acclaim		
Alien Trilogy	SAT	August
Batman Forever: The Arcade Game	PS/SAT	Q4
Battle Monsters	SAT	Q4
Battlesport	PS/SAT	Q3
Bubble Bobble	PS/SAT	August
Bust-A-Move 2	SAT	September
Crow: City of Angels	PS/SAT	November
Dragonheart	PS/SAT	Oktober
Iron & Blood	PS/SAT	Oktober
Ironman / X-O Manowar	PS/SAT	August
Killing Time	PS/SAT	Q3
Magic The Gathering	PS/SAT	November
NBA Jam Extreme	PS/SAT	Q4
NFL Quarterback Club'97	PS/SAT	September
Space Jam	PS/SAT	Dezember
Starfighter	PS/SAT	Q4
Super Motocross	PS/SAT	November
Turok: Dinosaur Hunter	N64	Q4
WWF In Your House	PS/SAT	Dezember
X-Men: Children of the Atom	PS	September
Activision		
Blastchamber	PS/SAT	Q3
Hyperblade	PS/SAT	Q3
Pitfall 3D	PS/SAT	Q1 97
Zork Nemesis	PS/SAT	Q4
American Laser Games		
Shining Sword	PS	Q3
American Software Corporation		
Perfect Weapon	PS	Q4
S.T.O.R.M	PS	Q4
Darknet	PS, SAT	3Q
Incredible Idiots in Space	PS	Q1/97
Bass Tournament '97	PS	Q4
Ten Pin Alley	PS	Q1/97
Colliderz	PS	Q1/97
ASCII Entertainment		
Kings Field II	PS	Q4/97
Atlus		
Alien Striker	PS	Q4
Near Death	PS	Q4
Peak Performance	PS	Q4
Revelations: Persona	PS	Q4
BMG Interactiv		
Spider	PS, SAT	1Q1/97
Mass Destruction	PS, SAT	Q1/97
Grand Theft Auto	PS, SAT	Q4
Firo&Klawd	PS	Q4
Capcom		
Street Fighter Alpha 2	PS, SAT	Q4
Marvel Super Heroes	PS, SAT	Q4
Star Gladiators	PS	Q4
Buster Bros. Collection	PS, SAT	Q3
Werewolf: The Apocalypse	PS, SAT	Q3
Mayor Damage	PS, SAT	Q3
Fox Hunt	PS, SAT	Q3
War of the Gems	SNES	Q3
Crystal Dynamics		
3D Baseball	PS/SAT	Q3
Blood Omen: Legacy of Kain	PS/SAT	Q3
Ghostrider	PS	Q2 97
Pandemonium	PS	Q4
Punisher	PS	Q2 97
Data East		
MVP Baseball'96	PS/SAT	Q3
MVP College Football'96	PS/SAT	Q3
Eidos		
Olympic Soccer	PS	Q3
Olympic Summer Games	PS	Q3
The IncredibleHulk	PS	Q4
Tomb Raider	PS, SAT	Q4
Swagman	PS, SAT	Q4
Crimewave	PS	Q4
Deathtrap Dungeon	PS, SAT	Q1/97
Electronic Arts		
Madden NFL '97	PS	Q4
PGA Tour '97	PS, SAT	Q4
Triple Play '97	PS	Q3
NHL Hockey '97	PS, SAT	Q4
Fifa Soccer'97	N64	Q4
Andretti Racing '97	PS	Q3
Soviet Strike	PS	Q4
Syndicate Wars	PS	Q4
Empire Interactive		
Fighter Attack	PS	Q3
FOX Interactiv		
Die Hard Trilogy	PS	Q2
ID4: Independence Day	PS	Q3
The Tick	PS	Q4
Alien vs Predator	PS, SAT	Q4
Gametek		
Robotek		N64 Q4
Gremlin		
Hard Wars	PS	Q4
Gears 'n' Guts	PS	Q4
GT Interactiv		
Bedlam	PS, SAT	Q4
XS	PS	Q4
Tiger Shark	PS	Q4
Hexen	PS, SAT	Q4
Duke Nukem 3D	PS, SAT	Q4
Quake	PS, SAT, N64	n.b.
GTE Entertainment		
Hardboiled	PS/SAT	Q4
Interplay		
Armed	PS/SAT	Q4
Casper	PS/SAT/3DO	Q3
Rock'n Roll Racing 2	PS	Q4
Ultra Descent	N64	n.b.
Wild Nines	PS/SAT	Q2 97
Jaleco		
Tokyo Highway Battle	PS	Q2
Tetris	PS	Q3
JVC		
Deadly Skies	PS, SAT	Q3
Impact Racing	PS, SAT	Q2
Veruna's Forces	PS	Q1/97
Raw Pursuit	PS, SAT	Q1/97
Iron John Hawk	PS, SAT	Q2/97
Koei		
Aerobiz 2000	SAT	Q4
Mystery of the 7 Mansions	PS/SAT	Q1 97
P.T.O. 2	SAT	Q4
Konami		
Broken Helix	PS/SAT	Q1 97
Contra – Legacy of War	PS/SAT	Q1 97
Crypt Killer	PS/SAT	Q4
Kumite – The Fighters Edge	PS/SAT	n.b.
Midnight Run	PS/SAT	n.b.
NBA in the Zone 2	PS	Q4
NFL Full Contact	PS/SAT	Q4
Policenauts	SAT	Q4
Project Overkill	PS/SAT	Q4
Speed King	PS/SAT	n.b.
Suikoden	PS	n.b.
LucasArts		
Ballblazer	PS/SAT	Q3
Herc	PS/SAT	Q4
Rebel Assault 2	PS	Q4
MGM Interactive		
Cyberthug	PS	Q4
H.O.S.T.	PS	Q4
Microprose		
Top Gun: Fire at Will	PS	Q3
Gunship 2000	PS	Q3
Star Trek Generations	PS	Q4
X-COM: Terror from the Deep	PS	Q4
Vette: San Francisco Thrills	PS	Q4
Mindscape		
Steel Harbinger	PS	Q3
Raven Project	PS	Q3
Warhammer: Shadow of the Horned Rat	PS	Q3
Super Sonic Racer	PS	Q4
Marvel 2099	PS	Q4
Namco		
Museum Collection Vol.2	PS	Q3
Soul Edge	PS	Q4
Nintendo		
Blast Corps	N64	Q4
Body Harvest	N64	30.09.
Bound High	VB	August
Buggie Boogie	N64	Q4
Cruis'n USA	N64	30.09.
Donkey Kong Land 2	GA	30.09.
Donkey Kong Country 3	SNES	18.11.
Dragon Hopper	VB	August
Goldeneye	N64	Q4
Killer Instinct 2	N64	Q4
Kirby's Air Ride	N64	Q4
Kirby Super Star	SNES	03.09.
Pilotwings 64	N64	30.09.
Shadows of the Empire	N64	30.09.
Starfox 64	N64	Q4
Super Mario 64	N64	30.09.
Super Mario Kart R	N64	Q4
Tetris Attack	SNES/GA	03.09.
Tetrisphear	N64	30.09
Waverace 64	N64	30.09.
Wayne Gretzky 3D Hockey	N64	Q4
Ocean		
Cheesy	PS	Q3
Dawn of Darkness	PS, SAT	Q4
Waterworld	SAT	Q4
Hanna Barbera	PS, SAT	Q4
Mission: Impossible	N64	Q4
Tunnel B1	PS, SAT	Q3
Viper	SAT	Q3
Lobo	SNES, MD	Q3
Panasonic		
Cyberdillo	3DO	Q2
Lucienne's Quest	3DO	Q2
Obelisk	3DO	Q3

Aus Platzgründen folgt der zweite Teil der Releaseliste erst in der Ausgabe 8. Die Angaben beziehen sich fast ausschließlich auf die USA, Verschiebungen sind möglich

DER UMBAUSATZ:

FÜR DT, US & JP GERÄTE.
ALLE CD´S LAUFFÄHIG.
DEUTSCHE ANLEITUNG.

PLAYSTATION
DER UMBAUSATZ



PLAYSTATION
TOSHINDEN 2



PLAYSTATION
ADIDAS POWER SOCCER

Beispiel 1: Sony Playstation
+ 2tes Joypad
+ Memory Card
+ Ridge Racer II

DM 29.- monatlich bei 24 Monaten

Beispiel 2: Sega Saturn
+ 2tes Joypad
+ Virt. Fighter 2
+ Sega Rally

DM 34.- monatlich bei 24 Monaten

▶ ARJAY-FINANZIERUNG ◀

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate. Oben genannte Felder sind **Beispiele**. Es können auch andere Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Der Mindestbestellwert beträgt DM 500.- Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbindlich!



NINTENDO 64
GRUNDGERÄT JP

PLAYSTATION

Grundgerät dt 50Hz	399.00
Umbau für Import-CD´s	129.90
Der Umbausatz	89.90
Game Buster dt	89.90
Joypad (Sony)	59.90
Joypad (ASCII)	69.90
Joypad NeGcon (Namco)	79.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Lenkrad	159.90
Link-Kabel	49.90
Memory Card dt	49.90
Mehrspieler-Adapter	69.90
Maus dt	59.90
RGB-Scart-Kabel	49.90
Adidas Power Soccer dt	99.90
Alien Trilogy pal	99.90
Assault Riggs dt	*59.90
Beyond the Beyond dt	89.90
Casper dt	99.90
Chronicles o.t. Sword dt	89.90

SATURN

Grundgerät dt 50Hz, inkl. RGB-Kabel & Batterie	439.00
Game Buster	89.90
PC-Link-Karte	89.90
Adapter für Import CD´s	59.90
Infrarot-Pads (Fire)	89.90
Joypad (Sega)	44.90
Joyboard (Sega)	89.90
Lenkrad (Arcade Racer)	129.90
Mission Stick	149.90
MPEG-Modul dt	349.00
Photo CD System	59.90
Umbau dt/us/jp	79.90
Alien Trilogy pal	99.90
Casper dt	99.90
Cyber Speedway dt	89.90
Darius Gaiden dt	89.90
Daytona USA dt	119.90
Destruction Derby dt	89.90
Diskworld dt	89.90
Earthworm Jim II dt	89.90

SUPER NES

Breath of Fire II dt	109.90
DK Country II dt	*119.90
Mario RPG us	139.90
Secret of Evermore dt	119.90
War 2410 us	*99.90
Powerstation dt	189.00
ASCII-Fighter-Stick dt	*29.90
Umbau 50/60Hz	99.90
Umbausatz 50/60Hz	69.90

NEO GEO CD

King of Fighters ´95	*59.90
Pulstar	*59.90
div. Umbauten	ab 69.90

ALLGEMEINES

Für alle hier genannten Systeme haben wir natürlich noch weitere Artikel auf Lager. Preise mit einem * sind Angebote und-oder Restposten und gelten nur solange der Vorrat reicht.

ARJAY GET YOUR GAMES 0221·121067



PLAYSTATION
RESIDENT EVIL



SATURN
EURO SOCCER 96



PLAYSTATION
RIDGE RACER REVOLUTION

PLAYSTATION

Defcon 5 dt	*79.90
Die Hard Trilogy us	119.90
Earthworm Jim II dt	89.90
Fox Hunt us	119.90
Jumping Flash! dt	*59.90
Krazy Ivan dt	89.90
Lemmings 3D dt	*59.90
Lone Soldier dt	*59.90
Mickey´s Adventure dt	*79.90
Myst dt	89.90
Need for Speed dt	89.90
NFL Game Day dt	89.90
NFL Quaterback Club dt	89.90
NHL Face Off	89.90
Panzer General	89.90
Power Play Hockey dt	89.90
Psychic Detective dt	99.90
Resident Evil pal	89.90
Return Fire dt	99.90
Ridge Racer Revo dt	99.90
Road Rash dt	89.90
Shellshock dt	89.90
Silverload dt	89.90
Street Fighter Alpha dt	89.90
Tekken II jp	159.90
Thunderhawk II dt	89.90
Tilt! dt	89.90
Track & Field dt	99.90
Top Gun us	119.90
Toshinden II dt	99.90
Total NBA dt	99.90
Virtual Open Tennis us	119.90
Warhammer dt	89.90
Wing Commander III dt	99.90

SATURN

Eurosoccer dt	109.90
Golden Axe - the Duel dt	99.90
Gun Griffon us	119.90
FIFA-Soccer ´96 dt	109.90
Johnny Bazookatone dt	89.90
King of Fighters ´95 jp	159.90
Lemmings 3D dt	89.90
Magic Carpet dt	109.90
Myst dt	119.90
Mystaria dt	109.90
NFL Quaterback Club dt	99.90
Panzer Dragoon dt	119.90
Panzer Dragoon Zwei dt	109.90
Pebble Beach Golf dt	99.90
Power Play Hockey dt	89.90
Rayman dt	89.90
Robotica dt	89.90
Sega Rally dt	109.90
Shellshock dt	99.90
Sim City 2000 dt	109.90
Street Fighter Alpha dt	89.90
Theme Park dt	109.90
Thunderhawk II dt	109.90
Tilt! dt	89.90
Toshinden Remix dt	109.90
Valora Valley Golf dt	89.90
Viewpoint dt	99.90
Virtua Fighter II dt	119.90
Virtua Hang On dt	109.90
Virtua Racing dt	89.90
Virtual Open Tennis us	119.90
Wing Arms dt	99.90
WipeOut dt	*79.90
X-Men dt	89.90

VERSANDADRESSE

ARJAY GAMES
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Montag - Freitag 10:30 - 18:30

Fon: 0221-12 10 67
Fax: 0221-12 56 76
100124,2230@compuserve.com

UNSER LADENLOKAL

JUMP 'N' RUN®

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fon: 0221-12 33 93
Ladenpreise können abweichen

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Bestellungen bis 17:00 werden noch am selben Tag verschickt. (Lagerware) Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.
Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.

Gestaltung: WATCH-Promotion 0221-123342



SUPER MARIO 64™

Auf der Messe ließ es sich Mister Mario nicht nehmen, sein neuestes Werk persönlich vorzuführen. Dabei stellte er sich auch den Fragen der internationalen Presse.



In dieser Sequenz holt Mario zuerst den Schlüssel aus seiner Hosentasche, dann steckt er ihn in das Schlüsselloch, und dreht ihn schließlich mit aller Kraft um. Unten: Das Riesenmaul ist angekettet, mir kann also nichts passieren





Aha, was rückt mir denn da auf die Pelle?



Ob der Zaun wohl irgendetwas gefährliches zurückhält?



Auch aus nächster Nähe kann nur bestätigt werden, Mario hat keine Schuppen

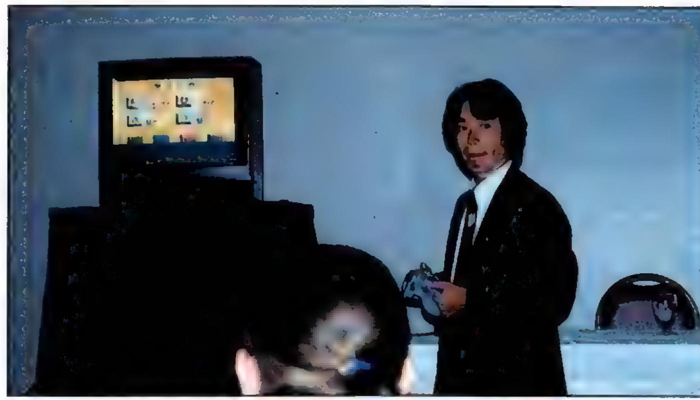
Um *Super Mario 64* während der E3 wirklich genießen zu können, brauchte man in dem Trubel entweder gute Nerven oder gute Beziehungen zu jemandem bei Nintendo, der einem einen ruhigen Raum samt Nintendo 64 und Monitor zur Verfügung stellte. So hatte ich die Möglichkeit, Marios 3D-Abenteuer in aller Ruhe zu genießen. Genau das ist *Super Mario 64* nämlich, ein Adventure im *Zelda*-Stil. Sicher, es gibt jede Menge Jump'n Run Sequenzen, trotzdem überwiegt wohl der Adventure-Anteil, soweit sich das nach einer Stunde beurteilen läßt. Ich muß außerdem zugeben, daß ich mich auf das eigentliche Spiel nicht richtig konzentriert habe, die phantastische 3D-Welt hatte mich völlig in ihren Bann gezogen. Ich lief einfach nur ziellos durch die Level und genoß die unglaublichen Animationen und grafischen Wunder. Eigentlich habe ich Mario 64 nicht gespielt, ich bin darin versunken. Es ist schon sehr beeindruckend, mit welcher Leichtigkeit das Nintendo 64 die 3D-Welten generiert und auch größte Objekte scheinbar mühelos und absolut ruckelfrei bewegt. Am meisten beeindruckten mich jedoch Marios Animationen, ständig entdeckt man neue, witzige und perfekt gemachte Bewegungen, die aus jeder Perspektive überzeugen. In schwierigen Situationen wie z.B. beim schnellen Laufen über eine Brücke hatte ich anfangs leichte Probleme mit dem Analog-Stick des Joypads, doch wenn man die Feinheiten erst mal raus hat, ergibt sich ein völlig neues Spielgefühl. Noch nie hatte man soviel und so exakte Kontrolle über eine Spielfigur. Am Tag vor Messebeginn fand nach der großen Nintendo Pressekonferenz noch ein exklusives Pressegespräch mit Shigeru Miyamoto statt, dem genialen Entwickler, der für alle Mario-Spiele verantwortlich zeichnet. Mit welcher fast kindlichen Begeisterung er dabei den wenigen Journalisten aus aller Welt sein neues Meisterwerk vorführte, und uns einige Geheimnisse verriet, zeigte deutlich, daß Miyamoto auch nach fast 15 Jahren immer noch mit ganzem Herzen bei der Sache ist. Die nachfolgendem Fragen wurden von verschiedenen Journalisten gestellt, die Antworten hat Tet aus dem japanischen übersetzt.

– Was ist bei Super Mario 64 eigentlich der hauptsächliche Unterschied zu herkömmlichen 2D-Spielen?

Miyamoto: *Super Mario 64* ist nach wie vor als eine Art Spielzeug gedacht, wobei das *Nintendo 64* lediglich als Hardware dient. Aber diesmal wollten wir völlig neue Spielideen realisieren. Durch den neuen Analog-Controller kann sich der Spieler viel freier und flüssiger bewegen, um nach Items und anderen Gegenständen zu suchen. Aber natürlich muß es auch als Spiel taugen, und so haben wir in der Endstufe der Entwicklung erfahrene Testspieler engagiert, und um deren Meinungen gebeten. Schließlich soll auch ein gewisser Grad an Spielbarkeit im herkömmlichen Sinn erreicht werden.

– Was war bei der Umstellung auf 3D für Sie am schwierigsten? Gab es irgendwelche Komplikationen bei der Entwicklung?

Miyamoto: Ich möchte zwar niemanden kränken, aber mit Ausnahme von Renn- und Prügelspielen habe ich bisher kein 3D-Spiel gesehen, das den dreidimensionalen Raum optisch voll ausnutzt. Für uns war die Umstellung auf 3D sehr von Vorteil, weil wir unsere Pläne viel leichter in dem Spiel umsetzen konnten. Es wirkt eben natürlicher und realistischer, weil die Umgebung schon im vornhinein dreidimensional ist. Bei 2D-Spielen mußten wir hingegen mogeln, damit alles so aussieht, als wäre es 3D. Insofern hatten wir es diesmal einfacher. Andererseits muß man dabei beachten, daß die optische Kamera ebenfalls in einem dreidimensionalen Raum bewegt werden muß. Die Perspektive, wo man Mario von hinten betrachtet, war für uns etwas problematisch. Wenn man sich in einem Dungeon bewegt, läuft die Kamera zwangsläufig mit. Wenn sich Mario jedoch um die eigene Achse dreht, zieht die Kamera ebenfalls mit und dreht sich. In der Realität jedoch stößt die Kamera aber irgendwann an der hinteren Wand an und bleibt stehen, da sie ja nicht durch sie hindurchdringen kann. So verschwindet der Held aus dem Blickfeld der Kamera. Für den Spieler jedoch wirkt das aber unnatürlich, obwohl es der Realität entspricht. Dieses Problem so zu lösen, daß auch der Spieler nicht irritiert wird, war eine der schwierigeren Aufgaben.



Oben: Mister Mario bei der Vorführung seines neuesten Werks

– Sie arbeiten an zahlreichen Nintendo 64-Projekten gleichzeitig. Wie ist so etwas überhaupt möglich?

Miyamoto: Ehrlich gesagt, war es diesmal ziemlich schwierig, es zu bewerkstelligen. Seit Zelda war ich vornehmlich als Produzent tätig. Bei *Super Mario 64* war es mir nach langer Zeit wieder vergönnt, auch in die Rolle des Game-Direktors zu schlüpfen. Durch die Doppelrolle als Produzent und Direktor geriet ich in die Situation, daß die Arbeiten nicht voranschritten, wenn ich beispielsweise die Konzeptplanung vernachlässigte. Zugegeben, es war ziemlich hart. Es war jedoch sehr hilfreich, daß Mitarbeiter, die bei dem Projekt als Direktor agierten, an meiner Stelle die Produktion überwachten, wenn wir in Zeitnot gerieten. Das hat mir viel zu denken gegeben. Ich werde in Zukunft lieber die Hände davon lassen und mich voll auf die Rolle des Produzenten konzentrieren.

– Hatten Sie keine Probleme mit der Speicherkapazität des Moduls?

Miyamoto: Sie meinen, ob eine CD nicht besser dafür geeignet wäre? Nein, im Gegenteil. Mit der derzeitigen CD-Technologie hätten wir *Super Mario 64* so niemals realisieren können. Wenn wir es auf CD-Basis entwickeln wollten, müßten wir das gesamte Spielkonzept ändern. Das Problem ist nicht die Modulkapazität, sondern wieviel RAM das Gerät besitzt. Den internen Speicher kann man später auch nachrüsten, und im Zusammenspiel mit dem wiederbeschreibbaren Disk-System eröffnen sich auch vom Spielkonzept ungeahnte Möglichkeiten. *Zelda* wird auf diesem neuen System basieren.

– Super Mario 64 ist nun fertig. Welches Spiel planen Sie als nächstes?

Miyamoto: Leider konnte ich bei *Super Mario 64* noch nicht alles realisieren, was ich mir vorgenommen hatte. Ich werde deshalb länger an diesem Spielkonzept weiterarbeiten. Ich bin jedoch mit dem vorläufigen Ergebnis zufrieden. Zudem bin ich zuständig für Produktion von anderen *Nintendo 64*-Spielen wie *Zelda*, *Starfox 64*, *Super Mario Kart R* oder *Wave Race 64*.

– Wird es weiterhin noch 2D-Spiele geben wie z.B. Yoshi's Island?

Miyamoto: Das *Nintendo 64* ist zwar ein 3D-System, doch wenn es das Spielkonzept oder das Character-Design es verlangt, wird es auch in Zukunft 2D-Spiele geben. Man kann 3D-Spiele auch so zeigen, als ob es 2D wäre. Ich plane auch eine Umsetzung von *Yoshi's Island* fürs *Nintendo 64*. *rz/tet*



Oben: Die Lichtspiegelungen und Wellenbewegungen in diesem Brunnen sehen absolut genial aus.



Rechts: Weiß der Geier was der Condor vorhat

Wer Super Mario 64 und andere Messehighlights gerne einmal in Bewegung sehen möchte, aufgepaßt! Am 30. Juni bringt Bravo TV auf RTL 2 einen Bericht von der E3, in dem natürlich auch das Nintendo 64, Mario 64 und andere Leckerbissen vorkommen. Also, nicht verpassen!



PILOTWINGS 64™

Außer Super Mario 64 bewies Pilotwings 64 wohl am eindrucksvollsten, was die 64-Bit-Hardware grafisch so alles drauf hat.

Unter der Obhut von Shigeru Miyamoto entstand bei Paradigm Simulation Inc. in Texas mit *Pilotwings 64* der Nachfolger zu einem der erfolgreichsten SNES-Module. Paradigm entwickelt unter anderem 3D-Simulationen für das amerikanische Militär, für Boeing, BMW und andere Firmen und bietet auch das 3D-Entwicklungskit an, mit dem *Pilotwings 64* kreiert wurde. Nintendo entschied sich für Paradigm, weil *Pilotwings 64* ein möglichst realistisches Fluggefühl vermitteln sollte und deshalb physikalisch korrekte Modelle nötig waren. Ähnlich wie *Super Mario 64* vermittelt auch *Pilotwings 64* dem Spieler die ungewohnte Freiheit zu tun, was man will. Als ich das erste Mal das Joypad in die Hand nahm und mich mit dem Hangglider durch die Lüfte schwang, vergaß ich das eigentliche Spielziel sehr schnell, genoß das Gefühl der Schwerelosigkeit, und flog einfach nur zum Spaß in der Gegend rum. Im Gegensatz zu den meisten 3D-Spielen, die in einem sehr begrenzten Raum stattfinden, gibt es bei Pilotwings 64 insgesamt 27 teilweise riesige Level zu erforschen. Wer sich nach dem Höhenrausch dann daran erinnert, daß Videospiele meist auch ein bestimmtes Ziel haben, erfährt, daß sich im Vergleich zum Vorgänger nicht viel geändert hat. Ihr sollt vorgegebene Aufgaben erfüllen, z.B. innerhalb eines Zeitlimits in der Luft hängende Ringe zu durchfliegen. Neben dem Hangglider steht auch noch ein Gyrocopter und ein Jetpack zur Auswahl. Die Flugkapriolen führen Euch an besonders markante Plätze der USA, unter anderem nähert Ihr Euch Mount Rushmore, der Freiheitsstatue und bestaunt einen Shuttle-Start. Da *Pilotwings 64* am 23. Juni mit dem N64 in Japan veröffentlicht wird, werden wir in der nächsten Ausgabe ausführlichst über dieses Spiel berichten. *rz*



Links: Eine der Perspektiven, die sich mit den gelben Joypadtasten einstellen lassen. Während des Fluges könnt Ihr außerdem nach links, rechts und unten blicken und Schnappschüsse von der Umgebung nehmen.

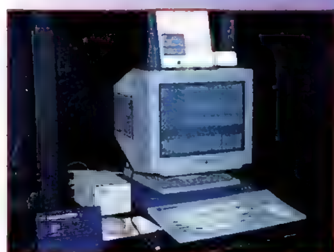






Oben: Mit dem Jetpack durch die Ringe zu fliegen ist nicht leicht, denn die Steuerung reagiert sehr sensibel





Paradigm hatte sogar ein N64-Development-Kit auf der Messe



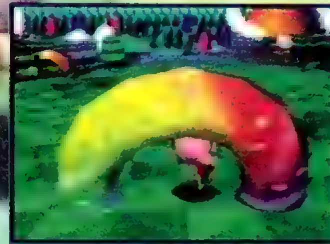


Mit Kirby's Air Ride verfrachtet Nintendo einen weiteren Knuddel-Helden in ein farbenfrohes 3D-Umfeld.

Auch der kleine Staubsaugergeist Kirby darf beim Nintendo 64-Startaufgebot nicht fehlen. Mit einem Antischwerkraft-Skateboard stürzt sich der kleine Niedlich-Knilch in ein waghalsiges Berg&Tal-Rennen. Wie bei *Super Mario Kart R* können bis zu vier Spieler gleichzeitig ihre Fahrkünste unter Beweis stellen. Der Bildschirm wird dazu wieder in vier (bzw. zwei) Teile gesplittet. Bevor das Rennen startet, wählt Ihr zwischen Championship, Time Trial, Practice oder Freestyle-Mode aus. Das besondere Feature bei *Kirby's Air Race* ist, daß alle Strecken ständig neu berechnet werden und somit kein Spiel dem anderen gleicht. Die Hatz nach Rekorden wird durch Hügel, Sprungschanzen und andere gefährliche Hindernisse erschwert. Natürlich werden alle nur erdenklichen Zeitenmessungen registriert und auf der internen Batterie gespeichert. Trotz des kunterbunten Kindlichstils werden sicher nicht nur Kids mit dem Modul ihre Freude haben. *ws*



Niedliche Pilzhäuser, Tannenbäume und andere Hindernisse stellen die größten Gefahrenquellen dar



Wer solche Bravourstücke vollbringt kassiert Extra-Punkte



Wie bei SMK-R wird der Bildschirm in vier Teile gesplittet





Obwohl grafisch eher unscheinbar, gehörte Waverace 64 für mich zu den Höhepunkten der E3.

Wer sich noch an die *Waverace64*-Bilder von der letzten Shoshinkai-Show in Tokio (VG 01/96) erinnert, wird von den neuen Screenshots ziemlich überrascht sein. Bei der letztjährigen Version raste man noch mit einem Speedboat durch enge Wasserkanäle einer Stadt, wobei das Boot auch noch den Fahrbedingungen angepaßt werden konnte. Als ich während der E3 das erste Mal das Joypad in die Hand nahm, um übers Wasser zu rasen, fand ich mich plötzlich am Steuer eines Jetbikes wieder. Das Spiel wurde offenbar von Grund auf neu konzipiert, denn von dem nassen Element blieb von der ursprünglichen Idee nichts mehr übrig. Auf jeden Fall nehmt Ihr im aktuellen Waverace 64 an spektakulären Jetbike-Rennen teil, wobei vier Spielmodi zur Auswahl stehen. Time Trial, die Bestleistungen werden per Memory Card gesichert, Slalom Mode, bei dem Ihr gegen vier computergesteuerte Konkurrenten möglichst schnell um Bojen kurvt, und die beiden Zwei-Spieler-Modi, VS Race und VS Stunt. Grafisch wirkt Waverace 64 zunächst etwas altbacken, denn die Wasserlandschaft in grünblau bietet nicht viel Abwechslung, sobald Ihr jedoch Gas gebt, offenbaren sich die Stärken dieses Programms. Den Entwicklern gelang es, das Fahrverhalten und die Verhältnisse auf dem Wasser extrem realistisch zu simulieren und grafisch brillant umzusetzen. Den Animationen der Piloten gebührt dabei ein besonderes Lob, denn sie bewegen sich absolut lebensecht. Euer Fahrzeug verhält sich genau wie man es von einem Jetbike erwartet. Wenn Ihr z.B. in einer Kurve zu stark einlenkt, sackt das Heck ein und Ihr bremst unfreiwillig ab. Durch die Wellen befindet sich das Bike während des Rennens ständig in einer leichten Auf- und Abwärtsbewegung. Nach jedem überstandenen Kurs dürft Ihr Eure Rakete aufpeppen, vorausgesetzt die Kohle stimmt. In beiden Zwei-Spieler-Varianten splittet sich der Bildschirm, so daß Ihr gleichzeitig gegeneinander antreten könnt. Das realistische Fahrverhalten sorgt dafür, daß das Fahrzeug nur schwer zu steuern ist, was andauernden Spielspaß garantiert. Für mich als alten Rennfreak steht *Waverace 64* deshalb ganz oben auf meiner Wunschliste. *rz*



Am Start des Slalom-Mode



Wer Kurven zu eng nimmt, verliert Zeit



Eine der Perspektiven



Der Zwei-Spieler-Modus



Zweikampf an der Boje



Mit 80 Sachen übers Wasser, wenn das mal gutgeht. Die Zeit wird übrigens in tausendstel Sekunden gemessen.



Gleich wird jemand abgeworfen



Der Vordermann ist schon in Sichtweite



Alles blau, genau wie in Waterworld



STAR FOX 64™

Mit Star Fox 64 ist ein weiterer hochkarätiger Nintendo-64-Titel unterwegs, der auch ohne F/X-Chip das Zeug zu einem Mega-Hit hat.



Warum bei Star Fox 64 die Sichtweite mit endlos auftauchenden Nebelschwaden absichtlich verkürzt wird, wollte uns nicht direkt einleuchten. Das es auch ohne geht, hat bereits Pilotwings 64 eindrucksvoll bewiesen

Nicht alle Super Nintendo-Fans ließen sich damals von der brillant inszenierten Weltraum-Ballerei ausnahmslos überzeugen. Ob es an der (zu diesem Konsolen-Zeitalter) ungewohnten Polygon-Optik lag oder dem Fehlen einer berühmten Hauptfigur, läßt sich heutzutage schwer abschätzen. Nichtsdestotrotz verkaufte sich das erste F/X-Modul weltweit millionenfach und verleitete Nintendo einen Nachfolger (Star Fox 2) zu entwickeln, der aus internen Big 'N'-Gründen leider nie das Licht der Ladenregale erblicken sollte. Statt dessen schwenkte man schnurstracks auf das anrückende Nintendo-64-Flaggschiff über und kündigte zur Shoshinkai-Premiere das offizielle Sequel Star Fox 64 an. Auf einem Videotape fanden wir einige aktuelle Ausschnitte des 3D-Shooters, die wir Euch natürlich nicht vorenthalten möchten. Was bisher bekannt ist: Ihr schlüpft ein zweites Mal in den Raumanzug von Commander Fox Mc Cloud, der mit seiner tierischen Flotte den Kopfgeldjäger "Star Wolf" überführen muß. Euren Polygon-Raumer seht Ihr wie gewöhnlich von hinten oder steuert Eure Angriffe wahlweise aus dem Cockpit. Eine Eurer Aufgaben besteht darin, zahlreiche Hindernisse zu umfliegen und den überall verschanzten Star-Wolf-Gesandten für immer das Lebenslicht auszublasen. Bei jedem feindlichen Treffer oder Crash verliert Ihr etwas Schutzschildenergie. *ws*



Links: Captain Fox dreht eine Schleife für den nächsten Endgegner-Angriff





Durch diese enge Gasse müßt Ihr kommen: Ohne Feingefühl seid Ihr hier verloren



Von allen Seiten greifen die Schergen des Star Wolf-Imperiums an

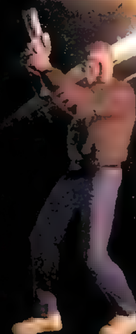


Ist ein Bein erst amputiert, scheint der Mech erst recht lädiert!

DUNKLE VORAHNUNG

ÄRGER IN 3D

JETZT WIRD ABGERECHNET



Das 3D-Actionabenteuer

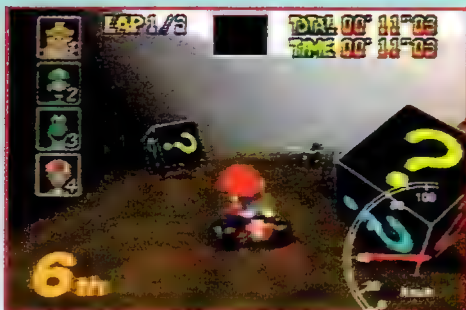
http://www.ea.com/






Super Mario Kart R™

Wie wir im Messebericht bereits erwähnt haben, war Nintendos *Super Mario Kart R* leider nur auf einer Monitorwand zu bewundern. Gegenüber den auf der Shoshinkai veröffentlichten Videose-

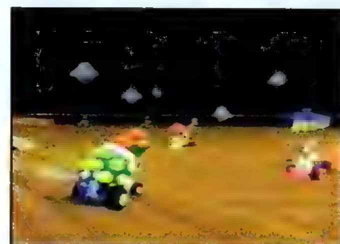


quenzen hat sich offensichtlich wenig geändert. Folgendes steht mittlerweile fest: Alle acht Fahrer des berühmten 16-Bit-Vorgängers sind wieder mit von der Partie: Mario, Lugi, Dino, DK Jr., Bowser, Koopa, die Prinzessin und Toad. Neben den üblichen Spiel-Optionen: "Grand Prix", "Time Trial" und "Match Race" wird auch der allseits beliebte "Battle-Mode" enthalten sein. Auch in puncto Streckengestaltung nimmt *Super Mario Kart R* langsam Formen an, wenngleich die Grafikpräsentation sich immer noch unter Playstation-Niveau bewegt. Doch in dem zuletzt angesprochen Bereich wird sich sicher noch einiges tun, wie es das phänomenale *Super Mario 64* eindrucksvoll bewiesen hat. *ws*



Alle Fahrer-Akteure bestehen aus gewöhnlichen Pixel-Sprites

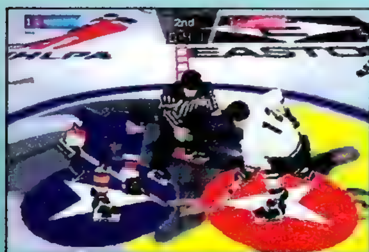




Grafisch hinterläßt Mario Kart R einen schwachen Eindruck

Wayne Gretzky's 3D Hockey

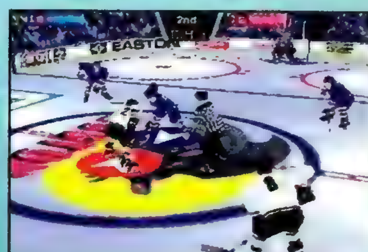
Die erste Nintendo-64-Simulation der beliebten Mannschaftssportart bietet satte Hockey-Action, an der bis vier Spieler gleichzeitig teilnehmen können. Beim Spiel wird die Eisfläche nach rechts oder links gescrollt, während in torgefährlichen Szenen viele Kameraperspektiven geschmeidig an das Hauptgeschehen heranzoomen. Ihr steuert automatisch den Feldspieler Eures Teams, der gerade im Scheibenbesitz ist. Dank einer Lizenzvereinbarung sind alle Spielerpersönlichkeiten und die offiziellen NHL-Mannschaften im Spiel enthalten. Während die Grafikpräsentation von *Wayne Gretzgy 3D-Hockey* nicht gerade als spektakulär bezeichnet werden kann, offenbart der technische Bereich dafür seine Stärken: Trotz großer Polygon-Figuren trübt kein Flackern oder Rucken das Spielgeschehen. Da sich bis zum geplanten Erscheinungstermin (laut Entwickler) grafisch wie auch spielerisch noch einiges ändern wird, darf man gespannt sein, ob sich Williams Hockey-Innovation gegen die frisch gebackene EA-Konkurrenz *NHL '97* behaupten kann. *ws*



Beim Bully wird automatisch in Großaufnahme geschaltet



Alle Torszenen werden nochmals als Replay eingespielt



Die Spieler warten gespannt auf den Schiri-Anpfiff

MARO
in Reutlingen
Wilhelmstraße 8
72764 Reutlingen
Tel. 0 71 21/32 00 14
Fax 0 71 21/32 00 45

MARO
demnächst in
Saarbrücken

MARO

VIDEOSPIELE

Wir sind umgezogen:
Neue Adresse: Königstraße 16 · 70173 Stuttgart

MARO in Ulm
Zeitblomstraße 31
(am Karlsplatz)
Tel. 07 31/60 20 755
Fax 07 31/60 20 756

MARO
demnächst in
Bonn

NEO-GEO CD ROM	
Double Speed (neu)	**DM 799,90**
(Inzahlungnahme von Single Speed möglich.)	
Single Speed (neu)	**DM 399,90**
Single Speed (gebraucht)	**DM 249,90**
JOYSTICK	**DM 129,90**
Clubzeitung 3	**DM 10,90**

NEO·GEO CD Spiele

NAM 1975	DM	99,90
SUPER SIDEKICKS	DM	109,90
CYBER LIP	DM	119,90
LAST RESORT	DM	119,90
MAGICIAN LORD	DM	119,90
NINJA COMMANDO	DM	119,90
CROSSED SWORD	DM	99,90
ROBO ARMY	DM	129,90
SENGOKU 2	DM	99,90
TOP HUNTER	DM	129,90
KARNOV'S REVENGE	DM	99,90
WINDJAMMERS	DM	129,90
SUPER SIDEKICKS 3	DM	139,90
DOUBLE DRAGON	DM	139,90
AEROFIGHTERS 3	DM	139,90
WORLD HEROES PERFECT	DM	139,90
PULSTAR	DM	99,90
METAL SLUG	DM	139,90
LEAGUE BOWLING	DM	99,90
SOCCER BRAWL	DM	119,90
ALPHA MISSION II	DM	99,90
BURNING FIGHT	DM	99,90
BASEBALLSTARS 2	DM	119,90
3 COUNT BOUNT	DM	119,90
ART OF FIGHTING 2	DM	119,90
NINJA COMBAT	DM	99,90
BLUES JOURNEY	DM	119,90
GHOST PILOTS	DM	99,90
STREET HOOP	DM	129,90
AGRESSORS OF D. KOMBAT	DM	99,90
SAMURAI SHODOWN II	DM	99,90
GALAXY FIGHT	DM	139,90
CROSSED SWORD 2	DM	139,90
KABUKI KLASH	DM	139,90
KING OF FIGHTERS 95	DM	129,90
TOP PLAYERS GOLF	DM	99,90
FOOTBALL FRENZY	DM	99,90
MAHJONG	DM	99,90
SAMURAI SHODOWN 3	DM	109,90
GOW CAIZER	DM	129,90
FATAL FURY REAL BOUT	DM	139,90
ART OF FIGHTING 3	DM	139,90
SHINOKEN	DM	139,90

SONDERANGEBOT NEO GEO CD:

KING OF FIGHTERS 94	DM	59,90
BUBBLE BOBBLE PUZZLE	DM	69,90
KING OF MONSTERS 2	DM	89,90
RIDING HERO	DM	79,90
BASEBALLSTARS PROF.	DM	59,90

NEO GEO MODULE NEU:

SAMURAI SHODOWN 3	DM	[illegible]
PULSTAR	DM	599,90
METAL SLUG	DM	599,90
BASEBALLSTARS	DM	49,90
SPINMASTER	DM	[illegible]
WORLD HERO JET	DM	149,90
ART OF FIGHTING 3	DM	599,90
SHINOKEN	DM	599,90
GEBRAUCHTE NEO-GEO MODULE AM LAGER AB	DM	50,—

SONY IMPORT

RESIDENT EVIL US.	DM	119,90
JUMPING FLASH 2 JP.	DM	129,90
MEGA MAN X 3 JP.	DM	129,90
GRADIUS DELUXE PACK JP.	DM	149,90
TEKKEN II JP.	DM	149,90
GALAXIAN 3 JP.	DM	129,90
VAMPYRE JP.	DM	149,90
IN THE HUNT US.	DM	119,90
DIE HARD TRILOGY US.	DM	119,90
DOUBLE DRAGON JP.	DM	129,90
MOTOR TOON GP 2 JP.	DM	149,90
NAMCO MUSEUM 1, 2, 3 JP. JE	DM	129,90
LOADED US.	DM	69,90
WARRIORS OF FATE JP.	DM	149,90

Sony Playstation dt. DM 499,90

PANZERGENERAL	DM	89,90
CYBERIA	DM	89,90
STREETFIGHTER ALPHA	DM	99,90
TEKKEN	DM	99,90
PHILOSOMA	DM	89,90
GALAXY FIGHT	DM	99,90
PRIMAL RAGE	DM	99,90
CRITICOM	DM	99,90
TOTAL NBA	DM	99,90
SHELLSHOCK	DM	99,90
REVOLUTION X	DM	99,90
WATERWORLD	DM	89,90
WORMS	DM	99,90
ALIEN TRILOGY	DM	99,90
WARHAMMER	DM	89,90
CHRONICLES OF THE SWORD	DM	99,90
ADIDAS POWER SOCCER	DM	99,90
ALONE IN THE DARK 2	DM	99,90
JUPITER STRIKE	DM	69,90
VIEW POINT	DM	99,90
X-MAN	DM	99,90
RISE 2: RESURECTION	DM	89,90
CASPER	DM	99,90
NEED FOR SPEED	DM	99,90
RESIDENT EVIL	DM	89,90
DARKSTALKERS	DM	99,90
DESCENT	DM	99,90
RIDGE RACER 2	DM	99,90
TOSHINDEN 2	DM	99,90
SKELETON WARRIORS	DM	89,90
DISCWORLD KPL. DT.	DM	89,90
SYNDICATE WARS	DM	99,90
GEX	DM	89,90
WING COMMANDER 3	DM	99,90
ACTUA SOCCER	DM	89,90
NHL POWER PLAY HOCKEY	DM	89,90
IMPACT RACING	DM	89,90
MAGIC CARPET	DM	99,90

ZUBEHÖR

ACTION REPLAY PROFESSIONAL	DM	99,90
JOYPAD	DM	59,90
MEMORY CARD	DM	49,90
8 MEG MEMORY CARD	DM	79,90
GAME GUN	DM	79,90
RGB-KABEL	DM	29,90
PSX MAGAZIN + CD ENGL. PAL	DM	24,90
RESIDENT EVIL HINT BOOK US	DM	39,90

Sega Saturn dt. DM 499,90

UNIVERSAL ADAPTER	DM	39,90
SEGA RALLY	DM	99,90
VIRTUA FIGHTER 2	DM	99,90
VIRTUA COP	DM	139,90
F1-CHALLENGE	DM	99,90
HANG ON GP' 96	DM	99,90
GALAXY FIGHT	DM	79,90
X-MEN	DM	99,90
SKELETON WARRIORS	DM	99,90

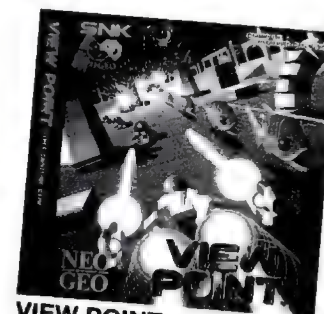
SATURN IMPORT

SEGA RALLY US.	DM	69,90
VIRTUA FIGHTER 2 US.	DM	69,90
VICTORY GOAL '96 JP.	DM	129,90
STREETFIGHTER ALPHA JP.	DM	79,90
PANZER DRAGOON 2 JP.	DM	119,90
KING OF FIGHTERS '95 JP.	DM	149,90
METAL BLACK JP.	DM	129,90
MEGA MAN X 3 JP.	DM	119,90
STORY OF THOR JP.	DM	119,90
IREM ARCADE CLASSICS JP.	DM	119,90
WORLD ADVANCED ADD. MAP JP.	DM	99,90
GEBOCKERS JP.	DM	99,90
LINKLE LIVER STORY JP.	DM	99,90
EARTHWORM JIM US.	DM	119,90
GUNDAM JP.	DM	99,90

Bestellungen ab 2 CD's sind versandkostenfrei!
Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen erwünscht!
Franchise-Partner gesucht!



SAVAGE REIGN DM 99,90



VIEW POINT DM 59,90



FATAL FURY 3 DM 79,90



MUTATION NATION
DM 89,90

Ratenkauf von NEO-GEO CD, Sega Saturn und Sony Playstation möglich.

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Königstraße 16 (geg. McDonald's) · **70173 Stuttgart**
Telefon 07 11/22 14 22 · **Fax 07 11/22 14 25**

Unser Laden ist täglich von 10.00 bis 18.30 Uhr durchgehend geöffnet. Samstag 9.00 bis 14.00 Uhr.

! Des Rätsels Lösung

Komplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Experten: In dieser Rubrik melden sich die absoluten Cracks zu Wort, die Euch immer wieder auf den rechten Pfaden durch neue aufregende Abenteuerwelten begleiten...



Sega Saturn

Story of Thor

Alexander Lehmann und Dirk Eikhoff aus Hamburg schickten uns die folgenden Tips zum neuesten Sega-Hammer, die völlig ausreichen, um das Spiel durchzuspielen.

Steuerungsgrundlagen:

A = Energieschuß oder Aktion des Geistes; 2x drücken ruft Aktion des Geistes hervor; gedrückt halten, bis Auge links oben glüht ruft andere Aktion des Geistes hervor

B = Schlag und Tritt

B kurz halten, dann loslassen = Starker Schlag

C = Sprung

C + B = Sprungtritt

X = Von Geist aufladen lassen; 2 mal X läßt den Geist verschwinden

Y = Bombe werfen

Z = Waffe wechseln

L = Sichtbar werden, auch wenn man hinter einer Wand etc. steht

R = Ducken

R + C = Hinlegen

R + Y = Bombe hinlegen

R + → → = Rollen auf dem Boden

R + B = Schlag auf dem Boden

Jede Waffe hat dazu ihre eigenen Bewegungsabläufe, mit denen man unter anderem Bäume, etc. zerstören kann:

Bei den Bewegungen gehen wir jetzt davon aus, daß Leon nach rechts guckt.

Dolch:

1. → ← → + B+ B + B (dreimal bei dritter Stufe)
2. 270° auf dem Steuerkreuz + B oder B gedrückt halten und 270° (Steuerkreuz)
3. → → + B

Säbel:

1. → → B
2. an den Gegner ran und B.
3. Rot aufgeladen (s.u.) = verbrennt Feinde, zerstört Bäume, gut gegen Zombies
4. Grün aufgeladen (s.u.) = zerstört Bäume, starker Schlag, zerstört Steinsäulen mit → → B und drückt auf dem Boden liegende hellweiße Steine (Schalter)

Bogen:

1. B gedrückt halten + → ← → + B B
2. → ← → + B
3. B + ← , dann B loslassen.
4. Gelb aufgeladen (s.u.) = schießt durch Eisen
5. Schwarz aufgeladen (s.u.) = tötet grüne Kraken und Tentakelkugeln

Stab:

1. → ← → + B (zerstört u.a. Bäume)
2. Blau aufgeladen (s.u.) = vernichtet (!) Untote, erweckt liegende Skelette, aktiviert Pflanzen zu Sprungfedern, befreit eingefrorene Kisten
3. Rosa aufgeladen (s.u.) = stößt bei starkem Schlag Gegenstände und Gegner ab, auch durch Metall, kann Felsen





Euer Held Leon kann die verschiedenen Waffen auch aufpowern



Pro Ausgabe kommen neuerdings immer mehr zukunftsorientierte Leser auf den Trichter, uns die brandheißesten Tips via Datenautobahn zuzustellen. An alle Surfer, die unsere Nummer noch nicht kennen - hier ist sie: 74431,613 für Compuser bzw. 74431.613@COMPUSERVE.COM für Internetlinge. That's it

WIE LÄUFT'S

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. **Karten und Zeichnungen** können auch farbig auf **weißem Papier** (weder kariert noch liniert) eingesandt werden, da wir unsere berüchtigte mürrische Computeranlage auf Trab gebracht haben und die Tips- und Tricksseiten nur noch zur Hälfte im feschen Mausgrau gehalten sind.

2. Bitte gebt bei allen **Einsendungen aus dem Inland** Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei Wohnsitz außerhalb Deutschlands wird Euch sowieso ein Verrechnungsscheck per Post zugesandt.

3. Wenn Ihr einen PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte gleich auf Diskette, ansonsten könnt Ihr sie auch faxen. Zeichnungen auf jeden Fall ausgedruckt und nicht als Datei schicken, Tabellen könnt Ihr, wenn Ihr sie schon erstellt habt, auch im Dateiformat belassen.

4. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der *VIDEO GAMES* oder Konkurrenzblättern abzuschreiben. Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. **Schreibt bitte ab jetzt auch immer dazu, mit welcher Version eines Spiels die Tips ausprobiert bzw. erspielt worden sind, um unnötige Mißverständnisse zu vermeiden.**

5. Tips und Lösungshilfen zu *Zelda-*, *Mario-* und *Sonic-*Spielen sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen *JP, DKC1 und 2* oder *Discworld* sind wir bestens eingedeckt.

6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

Unsere Adresse:

Magna Media Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Rubrik: Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Straße 2
85540 Haar bei München



Zum Zeitpunkt der Drucklegung hatten wir noch keine Pal-Version

bewegen auf denen Ihr draufsteht.

Es gibt insgesamt sechs Geister. Jeder Geist kann die oben beschriebenen Moves: A, 2x A, A gedrückt halten... Desweiteren können die Geister ab vier Kristallen Eure Waffe aufladen, sobald Ihr für die Waffe eine dementsprechend farbige Rolle gefunden habt (siehe Startmenü). Beispiel: Efreet hat fünf rote Kristalle, Ihr habt den Säbel in der Hand, drückt X: Der Säbel wird rot, Ihr werdet von einem Kraftfeld umgeben, und sobald man schlägt verbrennen die Feinde...

Efreet:
1. Lädt Säbel rot auf
2. verbrennt Bäume und Gegner
3. zündet Kerzenschalter an
4. taut Eissäulen zu Wasser auf
5. macht aus Wasserpfützen Wasserdampf
6. kann Schalter aktivieren

Dytto:
1. Lädt Stab blau auf
2. kann heilen mit 2x A, wenn man in der Nähe steht
3. kann Feuer löschen
4. gefriert Wasser und Gegner

Bawu:
1. Lädt Säbel grün auf
2. frißt alles, Eisenkugeln, Gegner etc. (Größe egal)
3. verbreitert kleine, schwarze Risse im Boden, wenn man ihn dorthin schickt

Shade:
1. Lädt Bogen schwarz auf
2. kann ziehen (z.B. Schalter oder Holzstäbe)
3. tötet grüne Kraken
4. bewahrt vor Stürzen in die Löcher

Brass:
1. Lädt Bogen gelb auf
2. zerstört Kristalle
3. kann elektrische Kugel unschädlich machen

Airl:
1. Lädt Stab rosa auf
2. zerstört Eisentruhen
3. aktiviert elektronische Geräte (Roboter)
4. kann zum Fliegen benutzt werden: A gedrückt halten (bis Auge links oben leuchtet), loslassen, auf Airl draufspringen. Mit C beschleunigt Ihr.

<u>Jetzt allgemeine Tips zum Spielverlauf</u>

* Um die letzte Eisentür zu öffnen, braucht Ihr alle Kristallwürfel: einen von Myra, einen aus dem Zombiewald, einen vom letzten Dungeon
* Es gibt Pflanzen, die Euch verkleinern. Damit könnt Ihr Euch in Mauslächer reinrollen
* Gegner einfrieren und draufspringen, um auf höher gelegene Ebenen zu kommen
* Eisenkessel mit Feuer: Explosion
* rote Türen erfordern Schlüssel, grüne Türen brauchen Schalter, etc.
* immer wieder mit den Dorfbewohnern reden
* alles ausprobieren, z.B. Flammen löschen, Wasser vereisen etc.
* Kristalle sind hilfreich aber nicht zum Durchspielen nötig
* Es gibt unsichtbare Truhen (z.B. erstes Dungeon auf der schwarzen Säule)
* aus Bomben (auch Euren eigenen), Feuer → Efreet
* schwarze Säule, Eissäule (alles was spiegelt) → Shade
* Wasser (Tropfen) → Dytto
* Eisen (auch Schalter) → Brass
* Pflanzen → Bawu
* Wasserdampf → Airl
* Manchmal bekommt Ihr auch die Geister aus den Gegnern
* Bomben aktivieren Schalter und Kerzenständer
* häufig absichern

Die Reihenfolge der Dungeons:

1. Dungeon unterhalb der Stadt → Dytto
2. Bergruine rechts oben auf der Karte (NE) → Efreet
3. Zombiewald links unten (SW) → Bawu
4. Arena oben Mitte (N) → Brass
5. Zombiewald links oben (NW); man kommt von unten rein, indem der Kristall zerstört wird → Shade
6. Zombiewald oben (NW) → Airl
7. Dungeon unterhalb der Stadt (1) bei der grünen Krake vorbei.

Sony Playstation

Resident Evil

Julia und Thomas Pauly aus Büdingen haben zwecks besserer Orientierung in den verschiedenen Gebäuden Levelkarten erstellt und für einige wichtige Stellen Hinweise auf-

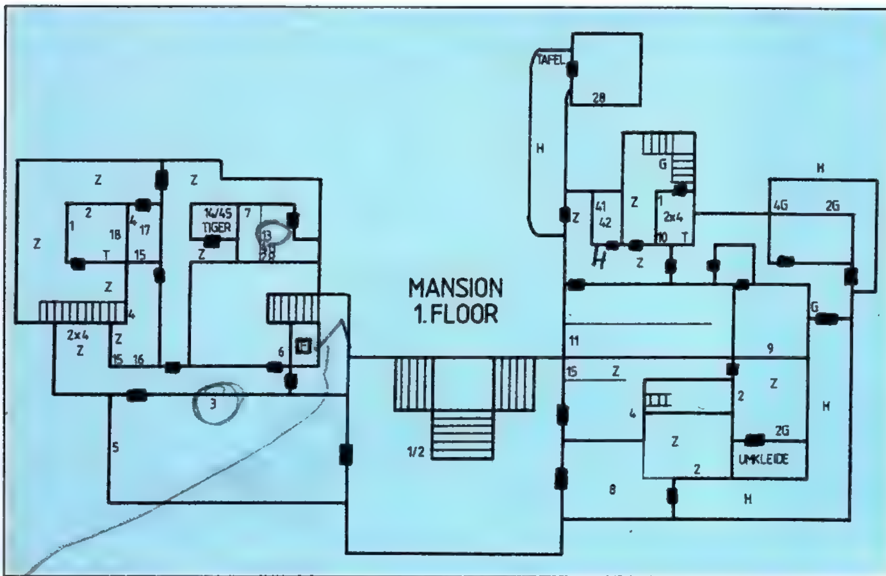
Resident Evil (LEGENDE)

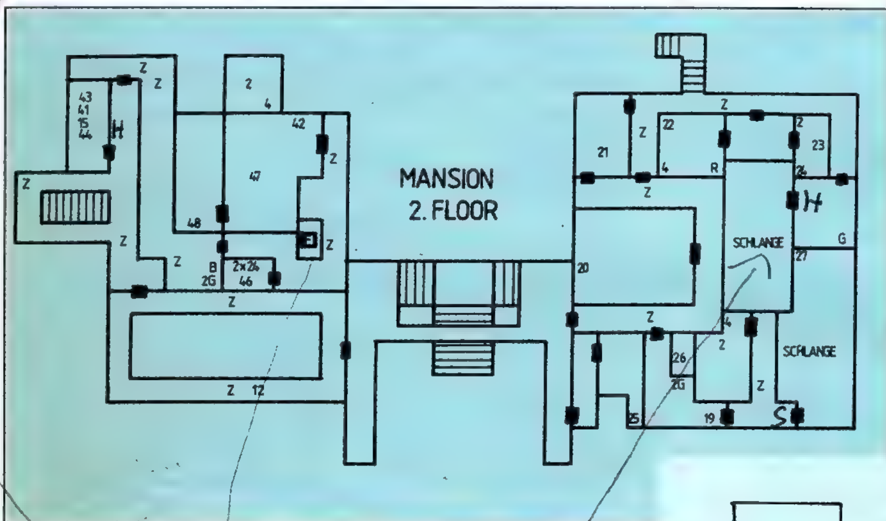
01	Schreibmaschine	31	C. Room Key
02	Ink Ribbon	32	Red Book
03	Mansion Key 1	33	Dormitory Key
04	Clip	34	Map Dormitory
05	Embleme (Holz)	35	Plant 42 Report
06	Music Notes	36	Dormitory Key 2
07	Embleme (Gold)	37	Flame Rounds
08	Map 1st Floor	38	V-Jolt Report
09	Shotgun	39	V-Jolt
10	Chemical	40	Mansion Key 3
11	Star Crest	41	Doom Book 1 (Eagle)
12	Blue Diamond	42	Magnum Rounds
13	Mansion Key 2	43	Orders
14	Wind Crest	44	Red Diamond
15	Shells	45	Colt Python
16	Keepers Diary	46	Batterie
17	Broken Shotgun	47	Scrapbook
18	Serum	48	Mo Disk
19	Radio	49	Crank
20	Sun Crest	50	Combat Knife
21	Botany Book	51	Map Underground
22	Lighter	52	Doom Book 2 (Wolf)
23	Researchers Will	53	Researchers Leader
24	Explosive Rounds	54	Slide
25	Bazooka	55	Computer
26	Acid Rounds	56	Lab Key
27	Moon Crest	57	Fax
28	Crank	58	Batterie
29	Map Garden	59	Flare
30	First Aid Spray		

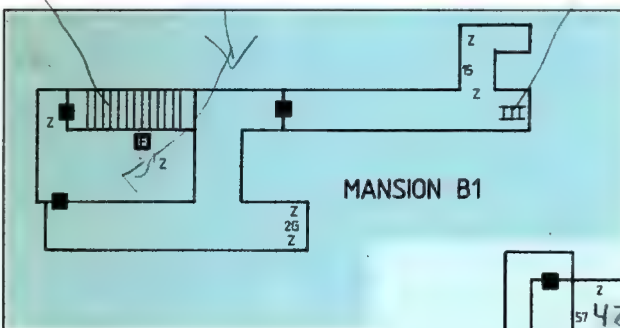
G	-	Green Herb
B	-	Blue Herb
R	-	Red Herb
T	-	Truhe
Z	-	Zombie
H	-	Hund
A	-	Affe
S	-	Spinne

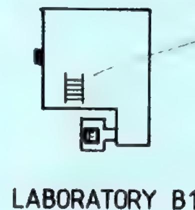


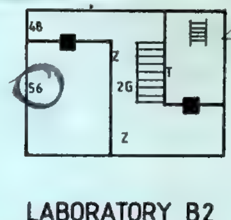
Ab jetzt bekommt Ihr wieder andere Abspänne zu Gesicht

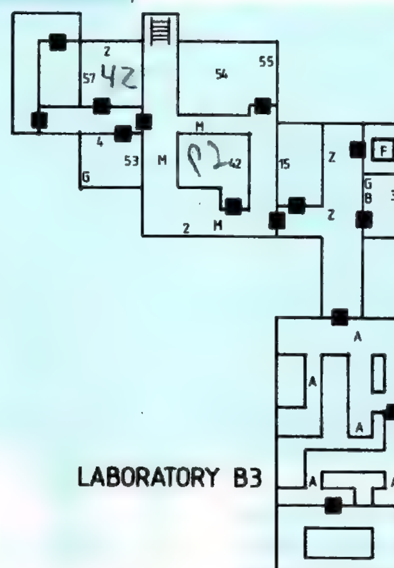


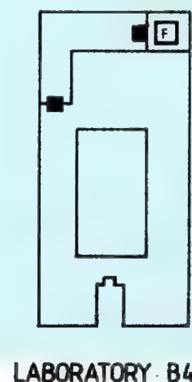


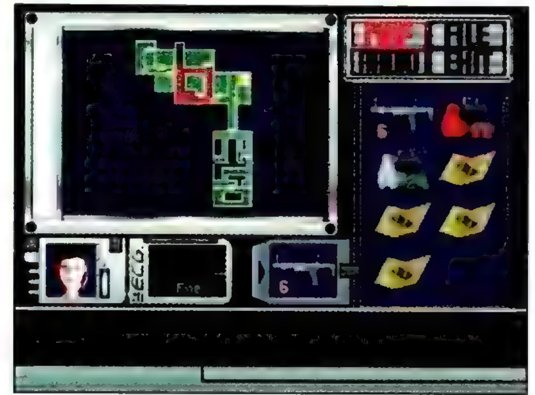












Obwohl Resident Evil (alias Bio Hazard) kein Rollenspiel ist, werden auch hier Eure "Fundsachen" per Menü verwaltet.



Dieses fiese Monstrum bekommt Ihr erst am Ende einer packenden, interessanten Story präsentiert. Zum Glück wirft der Heli nach einer Weile das passende Arbeitsgerät ab.

geschrieben, wie die Gegenstände dort angewendet werden müssen. Benjamin Kälbl aus Vähringen wies uns außerdem als Erster darauf hin, daß Ihr den Raketenwerfer, mit dem Thyran erledigt werden muß, bereits von Anfang an (mit unendlich Munition) zur Verfügung habt, wenn RE mit Jill unter drei Stunden durchgespielt wird. Ihr könnt dieses Extra dann ebenso wie den Special Key, mit dessen Hilfe sich Jill umzieht, abspeichern.

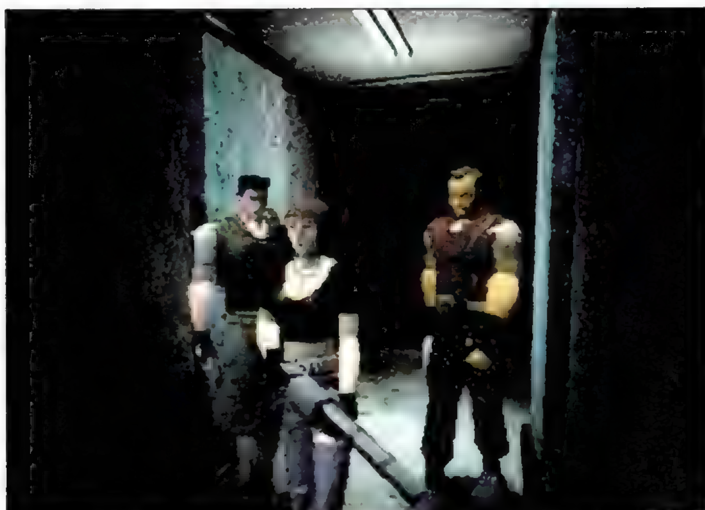


Spielt Ihr das Spiel in weniger als drei Stunden durch, gibt es nochmals eine Überraschung...

Nr. 6: Music Notes beim Piano benutzen
Nr. 7: Gold Embleme durch Holz Embleme austauschen
Nr. 5: Gold Embleme bei dem Platz vom Holz Embleme einsetzen
Nr. 8: Treppe an Statue schieben
Nr. 12: Statue durch das Geländer schieben (Blue Diamond)
Nr. 10: (im Raum von Nr. 11) Chemicals mit Wasserpumpe benutzen
Nr. 22: Benutzt den Lighter im Raum von Nr. 26 (Mansion 2nd Floor)
Nr. 28: Benutzt die Crank am Wasserbecken (Courtyard 1st Floor)
Nr. 11: In diesem Raum befinden sich Bilder, hinter denen sich Schalter verbergen, die in der richtigen Reihenfolge gedrückt werden müssen. 1. NEW BORN BABY - 2. INFANT - 3. LOVELY BOY - 4. YOUNG MAN - 5. MIDDLE AGED MAN - 6. OLD MAN - 7. DAS BILD AN DER KURZEN WAND
Nr. 20: Die Statuen zuerst auf die Gitter im Boden schieben, dann den Knopf in der Mitte drücken
Nr. 27: Im Kamin (Loch), aus dem die Schlange kommt
Nr. 32: Das RED BOOK im Raum Nr. 38 (Guardhouse 1st Floor) benutzen
Nr. 39: Den Code für diesen Raum findet Ihr am Billiardtisch (3:45 Uhr - 345). Ihr müßt das V-JOLT mixen; Hinweise finden sich an den Wänden. Das V-JOLT benutzt man bei der Wurzel der Pflanze (Guardhouse B1)
Nr. 44: Schaltet das Licht aus, dann findet Ihr den roten Diamanten im Elchkopf. Bringt den Diamant zum Tiger (man erhält Nr. 46: Die Batterie zum



Eine Waffe ist unabdingbar, der Horror lauert überall



Ihr glaubt Teilnehmer in einem Thriller zu sein, so gut ist das Spiel!

GUARDHOUSE 1 FLOOR

GUARDHOUSE B 1

COURTYARD B1

COURTYARD 1 FLOOR

zweiten Fahrstuhl bringen (Courtyard 1st Floor)
Nr. 50: Schneidet die Türe frei
Nr. 55: Öffnet die geschlossenen Türen am PC (LOGIN: JOHN.ADA, PASSWORD: MOLE)

- Die verschiedenen Crests (Nr. 11, 14, 20, 27) muß man an der TAFEL (Mansion 1st Floor) einsetzen, um durch die Tür in den Raum zum Courtyard zu kommen.
- Um die Münzen (Wolf, Eagle) für den Brunnen (Courtyard 1st Floor) zu ergattern, müssen die zwei DOOM-BOOKS untersucht werden (drehen, bis man die Buchseiten sieht, und dann erneut die ×-Taste drücken)
- Die insgesamt drei Mo' Disks (Nr. 48) benutzt Ihr mit den Code-Druckern, die in den vier Etagen des Laboratorys verteilt sind, um die Türe zum Gefängnis zu öffnen
- Wenn die Selbstzerstörung aktiviert ist, flüchtet man durch die Emergency Door im Laboratory B1. Dort befindet sich eine Batterie, die man bei der zweiten Türe einsetzt
- Auf dem Hubschrauberlandeplatz wird der Flare gezündet, und der Hubschrauber kommt angeflogen. Jetzt schießt man mit der Bazooka (viel Munition und Herbs mitnehmen) so lange auf das Monster, bis vom Hubschrauber die alles vernichtende Superwaffe abgeworfen wird. Nachdem das Monster auf dem Müllhaufen der Geschichte angekommen ist, erhaltet Ihr einen Key für den Secret Room und könnt mit neuem Outfit ausgestattet wieder von vorne beginnen...

Flinke Finger

Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um Verrenkungstricks, die zumeist auf dem Joypad-Bewege-Dich-Prinzip basieren. Wer ganz sicher gehen will, konsultiert vorher einen Docteur seiner Wahl.



Sony Playstation

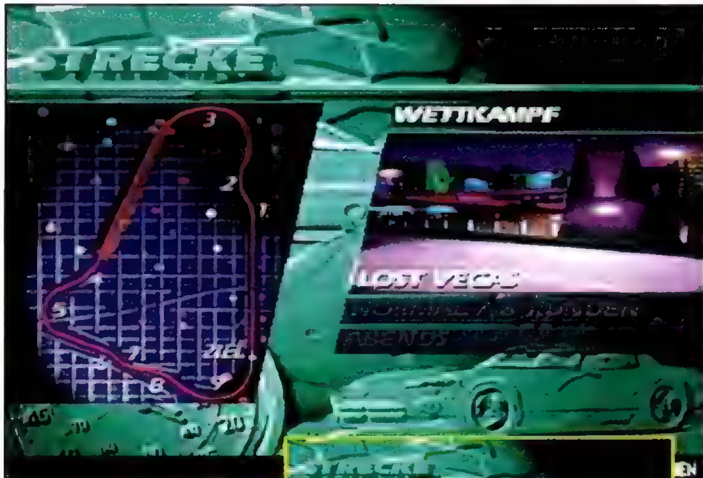
The Need for Speed

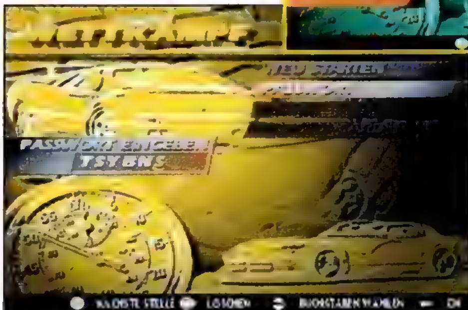
Jan Terwey aus Münster hat bereits Anfang April sein Wissen um die Existenz des Zauberpaßworts **"TSYBNS"** mit uns geteilt. Wegen dezenter Überbelegung in den letzten Tips können wir diesen wertvollen Code erst jetzt auf die Öffentlichkeit loslassen. Nach Eingabe von Jans Paßwort habt Ihr die Möglichkeit, im Wettkampf-Modus direkt auf der Strecke *Lost Vegas* zu fahren.

Außerdem könnt Ihr, wenn Ihr den Wettkampf-Modus nach Eingabe des Paßworts wieder verlaßt, in allen anderen Disziplinen mit dem versteckten **Warrior**-Car (845 PS!) fahren. Dazu müßt Ihr jetzt lediglich noch im Auto-Menü gleichzeitig L1 und R1 drücken. Wenn das Bild des "Warriors" erscheint, einfach mit dem ×-Knopf bestätigen.

Desweiteren besteht die Möglichkeit, alle Disziplinen (außer Wettkampf) im sogenannten **Rally-Mode** zu fahren. Drückt dazu einfach nur im Streckenauswahl-Menü gleichzeitig L1 und R1 (wieder mit dem ×-Button bestätigen). Alle Straßen verwandeln sich in Rally-Strecken; *Rusty Springs* bekommt gänzlich neue Texturen übergestreift und verwandelt sich in **Oasis**. Der "Warrior" läßt sich hier ebenso nutzen - NFS wird so zu Sega Rally.

Im Menüpunkt "Runden-Wahl" kann man wiederum durch Drücken von L1, R1 und anschließend der ×-Taste in den Arcade-Mode des Spiels gelangen. Den "Warrior" könnt Ihr auch hierbei anwählen, Rally-und Arcade-Mode lassen sich allerdings nicht kombinieren.





Jetzt könnt Ihr Lost Vegas auch im Wettkampf anwählen

Das links abgebildete Paßwort ermöglicht es Euch außerdem noch, mit dem versteckten "Warrior"-Schlitten rumzubohren

Das einmal eingegebene Paßwort läßt sich übrigens über das Optionsmenü auch auf der Memory-Card speichern.

Gefahrene Rekorde mit dem "Warrior" werden leider nicht anerkannt und lassen sich auch nicht speichern, wohl aber Rekorde im Rally-Modus.

Sony Playstation

Lone Soldier

Patrick Roman Fabri aus Spenge, der sich Dank seines von der Uni Bielefeld gesponserten Compuserve-Accounts (und eines scheinbar sehr wenig zeitintensiven Studiengangs) zu einem der wichtigsten und aktuellsten Tipsversorger gemausert hat, schlägt erneut zu:

Im Pausemodus könnt Ihr zwecks spielerleichternder Maßnahmen die folgenden drei Kombinationen eingeben.

"Mean Mode" (Unverwundbarkeit): ↑ ← ○ △ ↑ ←

Level Skip:
↓ → ○ △ ↓ →

Alle Waffen/ Full Ammo:
→ ↓ ○ △ ↑ →



Im "Mean Mode" könnt Ihr die Sau rauslassen, da feindliche Treffer Eurem Krieger nicht mehr weh tun



Lone Soldier für eilige Spieler



Sony Playstation

adidas Power Soccer

Da es zuweilen recht lang dauert, bis alte Seilschaften zerschlagen werden, können



wir an dieser Stelle auf ein paar Informationen zurückgreifen, die der Redaktion von unserem IM "Ingeborg" zugespielt wurden.

Um die schlechte akkustische Begleitung während des Spiels durch noch schlechtere Hausfrauenkommentare zu ersetzen, drückt Ihr einfach mal ○ und □ gleichzeitig, während Euer Cursor im Optionsmenü auf dem Feld "Kommentare" steht.

Das "adidas Dream Team" läßt sich anwählen, indem man im Controller-Selection-Screen gleichzeitig L2+R2+□+✕ drückt.

Sony Playstation

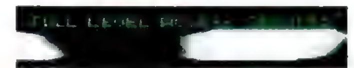
Descent

Carsten Weissenberg aus Greven hatte als Erster den Dreh mit allen Schummelmöglichkeiten raus. Sinnloserweise existieren für das "Mega Wowie Zowie" (zehn Extraleben + alle Level) gleich zwei Tastenkombinationen. Eine unterschiedliche Auswirkung war allerdings nicht erkennbar. Die Kombinationen werden übrigens <u>nicht</u> im Pausemodus, sondern während des laufenden Spiels eingegeben.



Hier könnt Ihr auch die späteren Level sofort anwählen





Level Access: △ □ □ △ ○ ○ □□ △ ○ □ □



Alle Schlüssel: □ ✕ ○ △ ✕ △ △ ✕ △ ✕ △ ✕



Unverwundbarkeit: □ △ ○ □ □ △ ○ ○ □ △ □ ✕



Turbomode: □ △ ○ □ ○ ✕ □ ✕ ○ △ □ ✕



Mega Wowie Zowie 1: △ □ ○ ✕ △ □ ✕ △ □ ✕ ○ □

Mega Wowie Zowie 2: △ ✕ □ □ △ ○ ○ □ △ □ ○ ✕



Volle Energie und unverwundbar



In der japanischen Version sind die Namen der Bosse vertauscht

Sega Saturn/ Sony Playstation

Street Fighter Zero

Alexander Frik aus Vilshofen hat sich erbarmt, die Kombinationen für die drei Geheim-Charaktere der PS-Version zu Papier zu bringen, Patrick Etzold/ Berlin war dagegen so freundlich, die entsprechenden Moves der SAT-Umsetzung (in roter Farbe gedruckt) samt eines weiteren Cheats für die Sega-schen Prügelfans bereitzustellen. Der Cursor muß übrigens jeweils auf dem Fragezeichenfeld plaziert werden.

Bison
L2 gedrückt halten und dabei:
2x links, 2x unten, links, 2x unten, △+□ drücken (Spieler 1)
2x rechts, 2x unten, rechts, 2x unten ○+✕ drücken (Spieler 2)

L-Taste gedrückt halten und dabei:
2x links, 2x unten, links, 2x unten, X+Y drücken (Spieler 1)
2x rechts, 2x unten, rechts, 2x unten A+B drücken (Spieler 2)

Akuma (Gouki):
L2 gedrückt halten und dabei:
3x links, 3x unten, △+□ drücken (Spieler 1)
3x rechts, 3x unten, ○+✕ drücken (Spieler 2)

L-Taste gedrückt halten und dabei:
3x links, 3x unten, X+Y drücken (Spieler 1)
3x rechts, 3x unten, A+B drücken (Spieler 2)

Dan:
R2 gedrückt halten und dabei △, □, ✕, ○, △ drücken

L- und R-Taste gedrückt halten und dabei Y, X, A, B, Y drücken



"Mr. Bison" heißt hier "Vega"

Ryu und Ken gegen Vega
(betrifft nur die SAT-Version)
Startet das Spiel im Einspielermodus (Arcade Mode). Drückt dann auf dem zweiten Controller *Start*. Spieler 1 setzt nun seinen Cursor auf Ryu, Spieler 2 geht auf Ken. Beide müssen dann L+R gedrückt halten, währenddessen 2x nach oben drücken, L+R loslassen und nochmals 2x nach oben drücken. Jetzt drückt der erste Spieler den X-Knopf und der zweite den Z-Knopf. Daraufhin erscheint der Schriftzug "Here comes a new challenger" und man kämpft gleichzeitig gegen Vega ("Dramatic Battle Mode").

Sony Playstation

Agile Warrior

Die zehn Cheats und sämtliche Levelpaßwörter sind eine Co-Produktion von Oliver Hering/ Hof, Patrick Fabri/ Spenge und Florian Marttin aus Bad Gandersheim. Alle Cheats werden übrigens im Pausenmodus eingegeben, die Codes natürlich wie immer im Paßwortmenü.

Volle Bewaffnung
←, 4x □, ↑, 3x △, →, ○, ↓
✕, 4x R1, 4x L1, 4x R2, 4x L2

Voller Sprit und volles Schild
←, 4x □, ↑, 3x △, →, ○, ↓
✕, 3x △, ○

Unverwundbarkeit
←, 4x △, ↑, 3x △, →, ○, ↓,
✕, 3x △, □

B1 Airstrike
←, 4x □, ↑, 3x △, →, ○, ↓,
5x ✕

Mesh Fog Editor
←, 4x □, ↑, 3x △, →, ○, ↓,
✕, 3x ↓, 3x △

Overhead Map Transfluency
←, 4x □, ↑, 3x ↓, →, ○, ↓,
✕, 5x ○

Hover Mode
←, 4x □, ↑, 3x △, →, ○, ↓,
✕, 3x △, ✕

Mission Complete
←, 4x □, ↑, 3x △, →, ○, ↓,
✕, 3x △, 3x ↓

Vogelperspektive
←, 4x □, ↑, 3x △, →, ○, ↓,
✕, ↑, ↓, ←, →

Long-View-Perspektive
←, 4x □, ↑, 3x △, →, ○, ↓,
4x ✕, ○, 3x ✕



GALERIE 1

Lukas Geissmann/ CH-Zofingen

Paßwörter:

Stage 2:	5433
Stage 3:	0007
Stage 4:	1213
Stage 5:	0224
Stage 6:	7154

Sega Saturn

NBA Jam T.E.

Lang, lang hat es gedauert, bis sich auch jemand mal um die Cheat-Möglichkeiten der SAT-Variante gekümmert hat. Da die versteckten Spieler und deren Buchstabenkombinationen samt "Geburtsdaten" identisch mit denen aus der PS-Version sind (siehe VG 12/95, 1/96 und 2/96), sparen wir uns das nochmalige Abdrucken. Zu beachten ist lediglich, daß während der gesamten Eingabe die L-und R-Taste gedrückt gehalten werden muß (bei der Playstation waren es die Buttons L1 und R1). Patrick Roman Fabris "Tonight's-Match-Up-Codes" wollen wir dafür gerne veröffentlichen. Wie der Name schon sagt, und genau wie bei allen anderen NBA-Versionen, werden die nachfolgenden Kombinationen im "Tonight's Match Up"-Bildschirm eingegeben. Wer schnell genug ist, kann natürlich auch mehrere Cheats miteinander koppeln.

Mammoth Head Mode:
Fünf mal hintereinander B, A, Y, C drücken

Big Head Mode:
Fünf mal hintereinander B, C, Y, A drücken

Big Mode:
Fünf mal hintereinander A, C drücken

Baby Mode:
Fünf mal hintereinander B, Y drücken

Powerup On Fire:
B, B, unten, unten, A, A, oben, links drücken

Powerup Defense:
rechts, oben, unten, rechts, unten, oben

Powerup Quick Hands:
links, links, links, links, Y, rechts

Powerup Shot Percentage:
oben, oben, unten, unten, A drücken

Sega Saturn/ Sony Playstation

Off-World Interceptor Extreme

Eines haben Christal Dynamics' Spiele bisher alle gemeinsam gehabt: Die Cheats aus einer Version funktionierten immer auch bei allen anderen Umsetzungen. Somit läßt sich der relativ einfache Million-Dollar-Trick des 3DO-Monster-Truck-Spektakels auch bei den übrigen 32-Bit-OWIEs anwenden. Drückt lediglich im Optionsmenü A, B, C, A, B, C, A, B, C, A, B, C, A, B, C, A, B, C, L auf Eurem Saturn-Pad, bzw. □, ×, ○, □, ×, ○, □, ×, ○, □, ×, ○, □, ×, ○, □, ×, ○, L1 auf dem PSX-Pad.

Sony Playstation

Worms

Christoph Frei aus CH-Winterthur darf sich zurecht rühmen, den folgenden Trick entdeckt zu haben, nachdem andere Einsender vor ihm nur Rohrkrepierer-Kombinationen zu Papier gebracht hatten. Wer nicht immer auf die Geschenke des Himmels warten möchte, kann sich ab sofort per Cheat-Eingabe auch dauerhaft mit Sheeps oder Banana Bombs gegen seine tierischen Mitstreiter wehren. Geht vor dem Spiel in das Waffen-Optionsmenü und setzt den Cursor irgendwo unten links oder rechts im Bild auf eine freie Fläche. Drückt in diesem Screen jetzt × □ □ × □ □ × □ □ Ihr werdet auch bereits hier eine Veränderung bei den aufgelisteten Waffen feststellen. Im Spiel stehen Euch die Specials dann unbegrenzt zur Verfügung.





Bei genauem Hinschauen erkennt Ihr die Veränderung im Weapon Options-Screen: Banana Bombs und Schafe sind jetzt "on"

Sony Playstation

Krazy Ivan

Patrick "Richtiger Abspann" Fabri meinte, wir können ruhig mal in den Tips erwähnen, daß man in Japan nach Zerstörung des Reaktors noch in die weiße Explosion hineinlaufen muß. Wenn man das darauffolgende, superkurze Extralevel schafft, sprich gegen den Black Knight gewinnt, dann erscheint nämlich erst das richtige "Juhuh-wir-ham's-geschafft-Ende" statt des üblichen "Die-Blonde-sagt-ich-hab-da-noch'n-Alien-auf'm-Schirm-aber-der-Ivan-will-lieber-tanzen-Ende".





Der Cheat funktioniert allerdings erst, nachdem Ihr PD2 bereits einmal durchgespielt habt



Sega Saturn

Panzer Dragoon 2

Potzblitz! Kay-P.Brosch aus Velbert kennt tatsächlich bereits den Cheat, mit dem sich die unzähligen Optionen der *Pandora's Box* ohne perfektes Durchspielen direkt anwählen lassen. Dazu müßt Ihr im Titelbild ("Press Start") folgende Kombination drücken: oben +L+R gleichzeitig gedrückt halten und gleichzeitig auf die Start-Taste drücken. Wenn Ihr jetzt im Optionsmenü den Cursor auf die geheimnisvolle Box stellt und nach rechts drückt, öffnet sich diese. Ihr könnt hier selbstverständlich die Level direkt anwählen, unendlich Leben, verschiedene Schußarten, etc. einstellen.



So ist es natürlich am einfachsten keine Tore auszulassen

Sony Playstation

ESPN Extreme Games

Marc Frühauf aus Duisburg vermeldet als kleine Ergänzung zu unserem Tip in der VG 5/96, daß man den *Cash Course* auch auf allen anderen Strecken erreicht, wenn man nur kein Tor ausläßt. Außerdem beschreibt Marcel im fol-

genden, wo sich jeweils auf den verschiedenen Strecken die Geheimgänge befinden (die in *South America* kennt sowieso bereits jeder und bei *San Franzisco* scheint es keinen zu geben).

ITALY
Hinter den ersten paar Toren befinden sich an der rechten Seite Einbuchtungen. Nach dem 15. Tor muß man in die Einbuchtung hinter den Säulen auf der "rechten Seite" reinfahren. Ihr gelangt dann in die Katakomben.

UTAH
Nach dem zweiten Canyon (dort, wo sich die Wege teilen) kommt eine Einfahrt auf der "linken Seite". Von dort aus geht es in einen unterirdischen Gang.

LAKE TAHOE
Nach dem ersten Tunnel (der halb offene) erscheint das zweite lilafarbene Tor. Fahrt dort hindurch, dann öffnet sich eine alte Mine auf der "rechten Seite".



Daniel Martin/ CH-Nidau (BE)

GALERIE 2





So sieht dann der Screen aus, der sich Euch nach gelungener Cheat-Eingabe offenbart

Sony Playstation

Shellshock

Marius Räsener (?) aus Mannheim krakelte eines schönen Maitages einfach so drauf los:

Um ins Debug-Menü zu gelangen müßt Ihr lediglich im Titelbildschirm nacheinander oben, unten, links, rechts, unten, unten, rechts, rechts, □ drücken. Danach könnt Ihr alle Level, Feuerkraft, sämtliche FMV-Sequenzen, die Credits oder Framerate auswählen.

Sega Saturn

Virtua Racing

Obwohl Virua Racing wohl eher kein Anwärter auf den Titel "Saturn-Spiel des Jahres" sein dürfte, meldete sich Jörg 'Pole Position' Tittel aus B-Tervuren diesen Monat wieder mit zwei frischen Racing-Cheats zurück.

Nacht-Modus
Auf dem Mode-Select-Screen den Arcade-Modus anwählen, indem man A, X, Y, Z gedrückt hält und Start drückt. Nun kann man alle Strecken (auch im Grand Prix und Practice Mode) bei Nacht befahren.

Alle 10 Arcade-Strecken + "Full Arcade"-Drones
Wenn man im Grand Prix Modus bei "Please Register" den Namen als Y X Z eingibt und dann A+B+C+Start drückt (dies bringt Euch wieder zum Mode-Select-Screen zurück) kann man im Arcade-Mode alle zehn Strecken (statt nur derer drei) befahren. Dieser Cheat ermöglicht es dem Spieler auch, im Practice Mode gegen 16 "Full Arcade"-Drones zu fahren. So kann man perfekt üben.

! Code geknackt

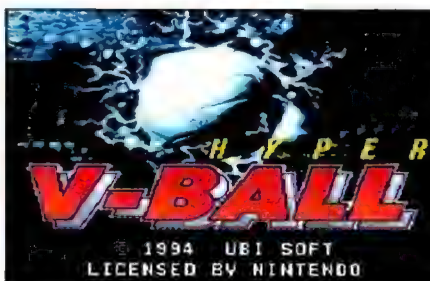
Täglich ergießen sich mehrere Deziliter Paßwortlösungen über meinen werten Schreibtisch. Trotz der vielen Filtriererei haben diese Ausgabe aber nur noch zwei Einsendungen Platz (die L.A.-Urlauber sind Schuld).

Super Nintendo

Hyper V-Ball

Dang Than aus Treuchtlingen erspielte einige Paßwörter zu Ubi Softs ausgefallenem Konsolen-Volleyball.

Algerien vs. Italien	FPSC
China vs. Italien	FRZX
Brasilien vs. Italien	FXRN
Spanien vs. Italien	FVJS
Holland vs. Italien	FZZJ
Japan vs. Italien	GDJD
USA vs. Italien	GJYT
Frankreich vs. Italien	GGQY
England vs. Italien	GMHP
Deutschland vs. Italien	GPQK
Italien vs. Deutschland	GRYF



Ein Exot in der Kategorie der Sportspiele

Super Nintendo

Toy Story

Newcomer F. Häckert aus Gronau-Epe, der schon beim Knacken der DKC2-Cheats die Nase vorn hatte (und auch damals seinen Vornamen nicht preisgeben wollte), war mit seinen Disney-Paßwörtern wieder der schnellste:

Andy's Zimmer Nr.2	251324
Pizza Planet	421553
Sids Zimmer	343435
Auf der Straße	151423

P.S.: Der Cheat aus der VG 5/96 funktioniert übrigens wie erwartet auch bei der Pal-Version.

! Das dicke Ende

Wie sagen neunmalkluge Artverwandte nur zu oft? "Du wirst Dich schon umschauen, das dicke Ende kommt noch". Wie recht sie doch alle haben. Seht selbst!

Suppagscheid!

Auch in den letzten vier Wochen gab es posteingangstechnisch wieder einiges zu Kichern. Das Tor des Monats schoß ein helles Köpfchen aus dem Kölner Raum, der ungelogen diesen hilfreichen "Tip" einsandte: "Alien Trilogy - Soundtest und Memorycardaktionen. Wenn das Sony-Logo erscheint, öffnet man den Deckel der PSX (auf "OPEN" drücken). Daraufhin erscheinen zwei Fenster (Memorycard und Soundtest). Jetzt wählt man zwischen den zwei Möglichkeiten, drücke dazu einen Button und schließe wieder den Deckel der PSX" (leider erschließt sich der hintergründige Humor dieses "Tips" nur PS-Besitzern, sorry).

Parodius

Da ist Euch wohl ein kleiner Fehler unterlaufen: Angeblich läuft Parodius 3 nicht auf US-Super-Nintendos. Die Tatsache: Ich habe ein amerikanisches Super NES und Parodius 3 und es funktioniert.

Th. Schmidt, Oldenburg

Der Grund für diesen Fauxpas könnte bei unserem US-Super-NES zu suchen sein. Wir haben das Teil nämlich auf PAL/NTSC-Umschaltung umbauen lassen. *Parodius 3* lief auf dieser Kiste in keiner Schalterstellung. Beim Test auf einer hochoffiziellen "PAL-only"-Konsole ging's auch nicht. Anscheinend bemerkt das Modul die PAL-Chips auch in der umgebauten Konsole. Wenn *Parodius 3* auf einem jungfräulichen US-Super-NES läuft, umso besser.

Saturn-Probleme?

Als ich die Ausgabe 5/96 in meinen Händen hielt und mir die Leserbriefe durchlas, mußte ich über die Probleme der Playstation-Besitzer lachen. Nein, nicht aus Schadenfreude, sondern, weil ich diese Probleme als geradezu lächerlich empfinde im Gegensatz zu meinen Problemen mit dem Saturn. Dabei fing alles so schön an: Weihnachten '95 war ich endlich auch ein Next-Generation-Konsolen-Besitzer. Ich bekam den Saturn mit drei Spielen. Ich spielte Tag und Nacht, bis nach sechs Tagen das Unglück seinen Lauf nahm. Alle Spiele liefen nicht mehr, weil sie auf der Datenseite jeweils an der selben Stelle große Kratzer hatten. Also rief ich den Sega-Kundenservice an. Man bat mich, den Saturn einzuschicken, der Fehler würde dann behoben. Nach Neujahr packte ich den Saturn also ein und schickte ihn zu Sega. Nach zwei Wochen rief ich dort an, um herauszufinden, was denn da so lange dauert. Man hätte schließlich auch noch andere Dinge zu tun, als sich um meinen Saturn zu kümmern (wie nett). Es dauerte einen Monat bis ich meine Konsole wiederhatte. In der Zwischenzeit hatte ich mir schon eine Playstation zugelegt.

Tim Manthey, Köln

Ja, anscheinend ist auch nicht jeder Saturn perfekt. Ich würde versuchen herauszufinden, ob Deine Saturn-Spiele vom Laufwerk zerkratzt wurden (dann müßten die Kratzer konzentrischen Kreisen folgen). Da es sich anscheinend um einen Garantiefehler handelt, solltest Du Dir die defekten Spiele von Sega ersetzen lassen.



Wenn Hersteller und Händler schlampen, habt Ihr drei Möglickeiten: Ihr nehmt's hin, schreibt uns oder sagt dem Betreffenden gleich, daß Ihr 'nen guten Draht zur Fachpresse habt. Die Devise König-Kunde ist anscheinend nicht mehr so verbreitet wie früher.

Ist der japanische Saturn-Kontroller mit einem deutschen Saturn kompatibel? Treten bei längerem Spielen mit dem Saturn auch Wärmefehler wie bei der Playstation auf? Interpoliert der Saturn leicht verkratzte Musik-CDs ebenso gut, wie ein herkömmlicher CD-Spieler? Wie steht's mit der Tonqualität? Welche Vorteile bietet das "intelligent Double-Speed"-Laufwerk gegenüber einem normalen Double-Speed-Laufwerk?

Joshua Winter, Rotenberg

Wir haben mit dem japanischen Joypad an unserem deutschen Saturn bisher keine Probleme gehabt. Auch von Wärmefehlern haben wir bisher noch nichts gehört. Der Saturn verfügt beim Abspielen von Musik-CDs wie jeder herkömmliche CD-Spieler über eine Fehlerkorrektur und interpoliert auch kleinere Kratzer (allerdings nur bei Musik-CDs, auf die Probleme mit zerkratzten Spiele-CD sind wir ja schon ausführlich eingegangen). Die Tonqualität ist weit besser als der HiFi-Standard. Warum das Saturn-Laufwerk "intelligent" sein soll, konnte mir nicht einmal Sega erklären. Ich vermute, daß es sich dabei um einen schnellen Pufferspeicher für die CD-Daten handelt. Ladezeiten können sich dadurch verkürzen, was allerdings davon abhängt, wie der Zugriff programmiert wurde.

Teures Action Replay

Vor etwa drei bis vier Monaten erstand ich meinen Saturn mit Action Replay. Ich bemerkte schnell, daß die mitgelieferten Codes für das Action Replay keine große Auswahl darstellten. Das war verständlich, da das Action Replay noch nicht lange auf dem Markt war. Kurz entschlossen habe ich bei Dataflash angerufen (Ferntarif vier Minuten: 2,30 DM). Eine Telefonistin erklärte mir freundlich, daß ich ein bis zwei Monate warten und ihnen einen, an mich selbst addressierten und frankierten Rückumschlag zusenden sollte (Zwei Kuverts mit Porto: ca. 4,50 DM). Das tat ich dann auch. Etwa zwei Wochen später bekam ich ein kleines Kuvert. In dem Brief stand, daß es ihnen aufgrund des hohen Arbeitsaufwandes nicht mehr möglich sei, Codes auf schriftlichem Wege weiterzugeben. Das zweite Telefonat lief darauf hinaus, daß ich (und nun aufgepaßt!), wenn ich die 2,- DM Rückporto zurückhaben möchte, wieder einen an mich selbst addressierten und frankierten Rückumschlag schicken sollte. Weiterhin wurde mir die erste, von der Firma mitgeteilte Information nicht geglaubt, da ich nach ca. zwei Wochen nicht mehr wußte, wie die Dame hieß, mit der ich telefoniert hatte (das Ganze zum Ferntarif, ca. Sechs Minuten: 3,45 DM). Bisher habe ich also 12,25 DM für Telefonate, Kuverts und Briefmarken zum Fenster hinausgeworfen. Ich habe nun vier Möglichkeiten:

1. Das Hotline-Terminal: Tongenerator + Versand + Porto = 36,- DM zuzüglich die dauernd anfallenden Ferngespräche zur Codes-Abfrage.

2. Internet: Computer mit Internet-Anschluß = mindestens 1000 Mark.

3. Veröffentlichungen der Codes in Magazinen abwarten: Erfolg ungewiß.

4. Die Nutzung des Action Replays als Adapter und sonst nichts.

Abschließend möchte ich noch bemerken, daß es vielen anderen anscheinend genauso ergangen ist, und Dataflash für die nächste Zeit mit Briefmarken ausgesorgt haben dürfte. In der Werbung werden diese anfallenden Zusatzkosten mit keiner Silbe erwähnt.

Manfred Mainusch, Puchheim

Ich werde versuchen, den Rest der Bande zu überzeugen, daß es sich lohnt, die Datel-Listen aus dem Internet abzudrucken, sobald wir genug Platz haben. So geht's ja schließlich nicht...

Mailbox / Leserpost

Als ich letztens mitteilte, daß wir unsere Mailbox zumachen (was bereits geschehen ist), meinte ich damit nicht die Leserbrief-Rubrik (wie es einige verstanden haben). Es handelte sich mehr um unseren elektronischen Briefkasten, den Ihr per Computer, Modem und Terminalprogramm erreichen konntet. Weiterhin bleibt unsere Anlaufstelle für elektronische Post (e-mail) die Addresse 74431,613 im Compuserve-Netz (74431.613@compuserve.com, wenn Ihr Euch durch's Internet einwählt). Die VIDEO-GAMES-Homepages sind leider immer noch "under construction", wir sagen bescheid, wenn's soweit ist.

Speicherfresser

Wie kommt es eigentlich, daß die Spielstände mancher Saturn-Spiele so viel Speicherplatz kosten und andere so wenig? Virtua Fighter Remix verbraucht gerade einmal 17 Speicherpunkte, Vitua Fighter 2 aber 180. Soviel mehr gibt's doch in Virtua Fighter 2 auch nicht zu speichern. Ähnliches gilt für Daytona (39) und Sega Rally (80). Natürlich verkauft man so seine Speichermodule am schnellsten, aber ich will Sega ja nichts unterstellen...

Matthias Thomas, Homburg

In erster Linie hängt's davon ab, wie die Entwickler die Speicheroption umsetzen, und da wird in den meisten Fällen weder beim Saturn noch bei der Playstation auf Sparsamkeit geachtet. Möglicherweise kommt ja jemand durch eine Veröffentlichung wie diese auf den Gedanken, daß der Speicherplatzverbrauch doch als ein Verkaufsargument zählen könnte. Wie in den meisten Fällen geht's auch hier sicher nur um Kohle. Wenn ein Komprimierungsprogramm geschrieben werden muß, damit die Spielstände kleiner ausfallen, kostet das bei der Entwicklung schon wieder Geld, und wie Du schon richtig festgestellt hast: Sega will ja auch Memory-Cards verkaufen. Inzwischen bieten aber auch einige Fremdhersteller Speichermodule an, und ob Sega dieser Konkurrenz mit dicken Spielständen weiterhin die Verkaufserfolge sichern will, müssen wir wohl abwarten.

Blaue Playstation

In der Ausgabe 3/96 habe ich auf Seite 77 (Test von Descent) auf dem Schreibtisch von Alan Paulish im Hintergrund eine blau "lackierte" Playstation entdeckt. Auch in Ausgabe 2/96 Seite 63 glaube ich, auf dem Bild von "Clifford Falls" eine solche Konsole erkennen zu können. Gibt es Playstations in dieser Farbe auch für Normalsterbliche?

Roland Speiser, Wien

Nö, tut mir leid. Für "Normalsterbliche" gibt's keine "Blauen". Die kriegen nur Entwickler und Redaktionen von Sony direkt (wenn sie ganz, ganz feste betteln). Die Teile sind nämlich nicht nur außen blau, sondern auch innen anders. Die Blauen fragen beim Starten den Boot-Sektor der CD nicht ab. Mit anderen Worten: Es laufen absolut alle Playstation-CDs, auch die unfertigen Entwickler-Versionen, die noch gar keinen fertigen Boot-Sektor haben. Da wir Preview-Material meist auf diesen Golddiscs (sind noch nicht schwarz) bekommen, ist das Teil für uns schon superpraktisch. Übrigens haben wir schon "lackierte" Playstations im Handel gesichtet, aber Ihr könnt sicher sein, daß die nur anders aussehen.

VIDEO GAMES
MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Rat & Tat
Postfach 1304
85531 Haar/München

MAILOMANIA

Neues Konzept?

Mit Verlaub, aber langsam geht mir dieses "16-Bit-ist-doch-besser-als-32-Bit"-Getue gewisser Zocker gewaltig auf die Nerven. Was haben die Nörgler denn erwartet? Daß sie für 500 Mark in den Cyberspace abtauchen können oder "völlig neue Spielkonzepte" (seltsam, daß einem keiner auch nur andeuten kann, was man sich darunter vorzustellen hat) serviert bekämen, nur, weil jetzt mehr Rechen-Power zur Verfügung steht? (so 'nen Satz würde man mir um die Ohren hauen, aber bitteschön...js). Wer das von der sogenannten Next Generation erwartet, läßt lieber die Finger von Playstation, Saturn sowie N64 und wartet noch zehn Jahre. **Thomas Spachtholz, Landsberg**

Durch den Konkurrenzkampf speziell zwischen Saturn und Playstation sehen sich die Hersteller anscheinend gezwungen, die Leistungsfähigkeit ihres Systems derart hoch zu loben, daß beim Käufer zwangsläufig eine kaum zu befriedigende Erwartungshaltung erzeugt wird. Wie das mit Computern eben so ist, sind auch Spielekonsolen nichts ohne gute Software. Neue Konzepte gibt's schon – Spiele wie *Descent* wären auf einem 16-Bit-System wohl kaum machbar gewesen. Allerdings kommen noch viele Spiele auf den Markt, die vom Konzept her wenig Neues bieten. Da kann es schon passieren, daß ein Spiel mit einer neuen Spielidee übersehen wird. In der 16-Bit-Ära sind viele neue Ideen entstanden, Mega Drive und Super Nintendo waren ja schließlich auch 'mal leistungsfähige Systeme. 3D-Action-Spiele und interaktive Filme können auf den neuen Konsolen zwar besser aussehen, machbar waren sie aber auch schon auf den 16-Bit-Kisten. Mit allzuvielen neuen Ideen werden wir wohl auch in Zukunft nicht rechnen können, wenigstens werden aber die alten Ideen verfeinert.

Netzbewohner

Mir als notorischem "Web Surfer" ist aufgefallen, daß man in Videospielmagazinen immer mehr Bilder und Nachrichten findet, die ganz offensichtlich aus dem Internet stammen. Benutzt Ihr auch die Netze zur Informationsbeschaffung? Wie seht Ihr die Zukunft Eures Standes in diesem Zusammenhang?

Milan Zceno, Wastenfelde

Die Informationsbeschaffung ist neben dem Schreiben die Hauptaufgabe eines jeden Journalisten. Die meisten und schnellsten Informationen findet man heutzutage eben im Netz und wer diese Möglichkeit nicht nutzt, liegt auch schon im Rennen hinten. Wir benutzen das Internet (und Compuserve) allerdings meist als Versandweg. Ein Großteil der Hersteller hat inzwischen Homepages oder zumindest eine e-mail-Adresse (ist nicht nur "in", sondern nötig). Nachrichten, Bilder und andere Informationen erreichen uns auf diesem Weg (so gut wie) ohne Verzögerung (ein Kuvert mit ein paar Dias aus den Staaten kann dagegen Wochen unterwegs sein). Solange die Übertragungsmöglichkeiten (hallo Telecom...) allerdings noch so dürftig sind wie im Moment, wird der Paketversand und das Telefonieren sicher nicht aussterben. Die sogenannte Datenautobahn ist anscheinend immer noch eine einzige Baustelle mit Umleitung über die Kriechspur. Um unseren Stand müssen wir uns sicherlich auch in Zukunft keine Sorgen machen. Ein Spiel testet sich nicht von selbst, Hersteller werden bestimmt nicht ehrlicher und der Preis von Videospielen und Konsolen rechtfertigt die Existenz von Fachmagazinen allemal. Daran ändert auch das weltweite Internet nichts.

Spielzeug?

Ich denke, mit der rasenden Entwicklung der Unterhaltungselektronik ist die Zeit reif für eine neue Deutung des Begriffs "Spielzeug". Die meisten Menschen, zumindest diejenigen, die sich nicht besonders gut mit Videospielen auskennen, meinen, Spielzeug sei eben das, womit Kinder spielen. So gesehen gehören Videospiele ebenfalls zur Gattung "Spielzeug", schließlich spielt man ja damit. Die neuen Konsolen sind aber keine "Kinderspielzeuge" mehr (was natürlich nicht heißen soll, daß Kinder nicht damit spielen sollten). Es wird Zeit, daß das in die Köpfe der Allgemeinheit hineingeht. Videospiele haben ebenso ein Anrecht auf die Existenz als Hobby eines Erwachsenen wie beispielsweise Briefmarkensammeln, Tontaubenschießen oder Vögelbeobachten. Sie sind eben nur noch etwas ungewohnter als die normalen Hobbies, was sicherlich auch zum Großteil daran liegt, daß die Entwicklung der Technik erst seit kurzer Zeit soweit gediehen ist, daß dieses Thema überhaupt zur Debatte steht. Ich selbst befasse mich oft, lange und intensiv mit Videospielen – sie sind eben mein Hobby. Aber sie sind auch nicht mehr als das. Auch, wenn die Next-Generation-Konsolen hochwertige Rechner sind, man kann nur mit ihnen spielen. Wenn ich arbeiten will (oder muß), sitze ich vor meinem PC und nicht vor dem Super Nintendo.

Robert Fies, Ottenhöfen.



Cool Leute! Entweder kriegen wir immer mehr Leser oder Ihr habt auf so etwas wie unser Leserforum nur gewartet (wie war das mit der Warmlaufphase?). Der Berg an Einsendungen bedeutet für mich zwar 'ne Menge Arbeit, aber es macht einfach 'nen Riesenspaß. *js*

FORUM

Diesmal waren mehrere Briefe dabei, in denen nach einer "Leser helfen Lesern"-Rubrik gefragt wurde. Im Prinzip halte ich das für keine schlechte Idee, schließlich kann einer von uns nicht so viel wissen, wie Ihr alle zusammen. Ihr müßt allerdings damit rechnen, daß mindestens zwei Monate vergehen, bis Ihr auf diesem Wege eine Antwort auf eine gestellte Frage erhaltet. In einer Ausgabe würde die Frage, in der nächsten erst die Antwort veröffentlicht. **Schreibt uns, was Ihr von der Idee haltet, Fragen zu Spielen zu stellen und diese von anderen Lesern beantworten zu lassen.** Gerade bei Fragen wie "Wie komme ich bei ... weiter?" wäre eine solche Rubrik hilfreich. Denjenigen von uns aufzutreiben, der genau dieses Spiel kennt, ist nicht immer ganz einfach.

Letztendlich sind Videospiele inzwischen derart vielseitig, daß es kaum möglich ist, sie in eine bestimmte Schublade zu stecken. Knobeleien wie *Tetris* oder kunterbunte Jump'n'-Runs wie *Clockwork Knight* assoziiert man eher mit dem Begriff "Spiel", als anspruchsvolle Simulationen oder Metzeleien in dunklen Gängen. Sportspiele hingegen gelten allgemein eher als Hobby (wer sich echtes Golf nicht leisten kann findet eben Gefallen an der Simualtion). Nicht zu vergessen: Für etliche Tausende ist das Videospiel inzwischen sogar zum Beruf geworden und die Zahl wächst mit der Verbreitung des ganzen Genres. Hobby, Sucht, Spiel, Abenteuer, Lebensaufgabe, Ablenkung, Entspannungsmethode – irgendwo dazwischen tummeln sich die Videospiele. Das einzige, was dem Videospiel den Status als Kinderspielzeug schwermacht, sind der hohe Preis und die Probleme mancher Eltern zu entscheiden, welche Spiele für die Kinder gut sind und welche nicht. Ich möchte hier nicht schon wieder die leidige "Gewaltdiskussion" aufgreifen, sondern nur einen kleinen Denkanstoß anbieten: Mit Leih- und Kaufvideokassetten scheint's ja inzwischen zu funktionieren.

Kinderkram

Was soll der Schwachsinn, für Resident Evil keine Spielspaßwertung zu geben? Seid Ihr etwa ein Magazin für Kleinkinder?

Weshalb werden die "deutschen" Konsolen und Spiele von Euch derart angepriesen? Meines Erachtens haben sie nur Nachteile: Langsame 50 Hz, sehr selten Vollbild, meist spätes oder gar kein Erscheinen usw.. Bitte kommt mir jetzt nicht mit der deutschen Anleitung (lach, brüll, schmeiß weg!) **Kay Dausendschön, Hamburg**

Ja, so gesehen sind wir auch ein Magazin für Kleinkinder. Unsere Leserschaft reicht von Kids, die gerade Lesen gelernt habe bis weit in die Erwachsenengeneration. Wenn wir nur Leser Deiner Altersgruppe hätten, wär' unser Leben 'ne Ecke leichter.

Deutsche Spiele sind (sofern vom Hersteller angepaßt) nicht langsamer als Importe. Dazu sind sie meist billiger, man bekommt Kundendienst für die Konsolen, hat Garantie, keine Probleme mit der Kompatibilität (nicht jeder hat 'ne Glotze mit RGB) und auch die Anleitung ist doch ein Pluspunkt. Schließlich ist nicht jeder des Englischen oder Japanischen mächtig. Ich würde gerne sehen, wie Du Dich durch die Anleitung des japanischen *Final Fantasy 7* für die Playstation wurschtelst. Es gibt eigentlich nur zwei Punkte, die für die Anschaffung einer Importkonsole sprechen: In den Staaten und in Japan kommen einige (aber immer weniger) Spiele früher heraus als bei uns, und die Anschaffung von Importen ist der einzige Weg, der Bevormundung durch die BPS zu entgehen.

Forum 5/96

Wenn ich mir die Leserbriefe durchlese und sehe, wer sich alles als Freak bezeichnet, kommen mir die Tränen. Da kommen immer Fragen wie "Kann man Game-Boy-Spiele auch auf dem Mega Drive spielen?" (ist zwar etwas übertrieben, aber in der Art waren schon welche dabei). Selbst ich würde mich nicht als Freak bezeichnen, obwohl ich schon seit sechs Jahren dabei bin und jede Menge Spiele durchgezockt habe. Unter "Freak" verstehe ich jemanden, der sich extrem mit einer Sache beschäftigt, sein ganzes Leben danach ausrichtet und sich mit der Materie genauestens auskennt. Anders

ist es beim reinen "Zocker". Dort gibt es ja Einstufungen (oder?):

1. Der Profizocker, der jedes Spiel innerhalb kürzester Zeit durchhat und alle Kniffe kennt.

2. Der Freizeitzocker, der sich auch mit vielen Genres auskennt, aber nicht unbedingt den ganzenTag damit verbringt, sich irgendwelche Spiele reinzuziehen, die ihm in keiner Weise Spaß machen (so einer wie ich).

3. Der Gelegenheitszocker, der sich ab und zu einen Weile lang hinsetzt, um ein Spiel anzuspielen und auszuspannen.

4. Der Möchtergernzocker, der gerne etwas können möchte, jedoch von Tuten und Blasen keine Ahnung hat (potentieller Action-Replay-Benutzer).

Möglicherweise ist diese Aufteilung etwas oberflächlich, aber ich glaube, daß so die Grundstruktur aussieht.

Clemes Conrad, Schönow

Gründonnerstag (5.4.1996), 13 Uhr 30: Feierabend, langes Wochenende. Zu zweit machten wir uns auf den Weg, plünderten die Pizza-Kühlregale der nächsten drei Supermärkte und fuhren mit 60 Pizzen auf dem Rücksitz (was allerdings viel zu wenig war) zu mir nach Hause, wo auch schon bald der Getränkemann Trinkbares in rauhen Mengen anlieferte. Geplant waren fünf "Komaspieltage" unter dem Motto MEGASATT VOL.1 (Gründonnerstag bis Ostermontag einschließlich). Bald schon kamen die ersten Süchtigen und brachten ihre Beziehungskiller (Konsolen), Fernseher und mehr als zehn Kilo Spiele mit. Das gemütliche Einspielen ging dann bis morgens früh um sechs. Freitagmorgen ging's dann gleich mit einem Donkey-Kong-Country-Rennen weiter (ein Riesenspaß). Wer als erster durch war, bekam 'ne Pizza. Ostersonntag stand unter anderem schon der dritte Mario-Kart-Tequila-Event auf dem Programm: jeder gegen jeden und wer verliert trinkt (aua). Das gelinkte Labyrithspiel gab nach 15 Stunden Dauerspielen seinen Geist auf, wohingegen Sega Rally 18 Stunden täglich (!) locker durchhielt. Dank der neun anwesenden Konsolen fuhr der Stromzähler immerfort Karussell und so geschah es, daß wir Süchtlinge (von 18 bis 28 Jahre alt) diese Ostern über 80 Stunden spielten. Ich denke, daß wir zu den "Wie spät ist es? Ist doch egal, Du bist dran."-Spielern gehören, denn ist eine Konsole erstmal an, wird sie so schnell nicht wieder ausgeschaltet (es sei denn, sie stürzt wegen Überhitzung ab oder es wird schon zum dritten Mal hell draußen). Megasatt Vol.2 ist bereits geplant, denn ich denke, für alle Beteiligten war es das witzigste Osterfest seit der Erfindung der Heimkonsole.

Lin Hog, Emmendingen

... äh, oder so ... Falls Ihr den zweiten Event dieser Art durchzieht, knipst doch mal ein paar Bilder (Typ: Vorher-Nachher). Das würd' ich ja zu gerne sehen.

Ich denke, man kann die Videospieler in drei Alters- und Eigenschaftsstufen einteilen:

Sechs- bis Zwölf-Jährige: Sie bekommen, meist ungewollt (hast Du 'ne Ahnung...die Red.), von netten Verwandten zu Weihnachten eine Konsole unter den Baum gepackt und kaufen sich dann, ohne sich zu informieren Kassenschlager wie Die Schlümpfe.

13- bis 16-Jährige: Sie quälen ihre Eltern solange, bis diese sich durchringen, ihnen so ein "Teufelsding" zu kaufen. Solche sind es, die nächtelang zocken und "bezahlbare" Fachpresse lesen.

17-Jährige bis uferlos: Das sind die echt harten Cracks, die selbst mit gebrochenem Arm eine Playstation heile löten. Außerdem kann es sich nur dieser Typ leisten, 20 Märker für eine mit Demo-CD bespickte Schwarte zu löhnen. Ausnahmen bestätigen natürlich die Regel.

Kai Pinske, Sotterhausen

Ich bin Taxifahrer in München und ich kann Euch sagen, das ist kein Spaß. Meine ungeregelte Freizeit verbringe ich meist mit meiner Freundin und ab und zu mit Videospielen. Für mich kommen da zwei Arten von Spielen in Frage: Enspannende und solche zum Abreagieren. Wenn ich nach der Arbeit nach Hause komme (oft mitten in der Nacht) und so richtig schön fertig bin, dann gibt's für mich nix Schöneres, als 'ne Runde PGA Tour oder Ecco auf dem Mega CD. Anderentags, wenn ich nur Idioten 'rumkutschiert habe (und trotzdem stinkfreundlich war), brauche ich einfach Streetfighter, Gunstar Heroes oder Lords Of Thunder, um meinen Adrenalin-Level abzubauen. Ich habe mir für wenig Geld ein gebrauchtes Mega-CD zugelegt und nicht die Absicht, mir etwas anderes zu kaufen, solange meine Spiele nicht langweilig werden (und das kann noch dauern).

Sebastian Maldinger, München

Bewußt wurde mir eine besessene Abhängigkeit, als meine Playstation zur Reparatur mußte. Sechs Wochen ohne – ein Apltraum! Zuhause lief ich Amok, die Decke fiel mir auf den Kopf. Aus dem Regal grinsten mich Resident Evil und Ridge Racer Revolution an. Dann folgte ein erbärmlicher Versuch, Mega Drive zu spielen: Columns rein, Columns raus, Psycho Pinball rein – raus, Samurai Shodown rein – halt, nein, ich werd' verrückt! Also kratzte ich meine letzte Kohle zusammen und zog los, mir den Saturn zu kaufen. Jetzt sitze ich zufrieden vor meinem Saturn und spiele genüßlich vor mich hin. Meine Playstation ist immer noch weg und ich bin schon recht ungeduldig. Das Schärfste: Mir ist es ein Rätsel, wie ich früher nur mit der Playstation voll ausgelastet und zufrieden sein konnte. Jetzt brauche ich meinen Saturn und glaubt mir, ich kann den N64-Release kaum erwarten. Ich würde meine Konsolen als Herzschrittmacher und Lungenmaschine und mich selbst als Zock-Freak der oberen Liga bezeichnen. Wir haben es hier nicht mehr mit "Spielzeugen" zu tun, sondern mit "Brainmachines", Geräten, die der Schlüssel zu einer atemberaubenden Fantasy-Welt sind.

J.R. Fischer, Wedemark

Na denn tschühüß...

Von meiner Videospiel-technischen Geschichte her würde ich sagen, ich bin ein Freak. Ich habe so ziemlich alles besessen, womit man bunte Punkte über den Bildschirm jagen konnte. So richtig "süchtig" war ich allerdings nur in meiner Atari-VCS-Zeit (damals war ich etwa acht). Mit dem NES ging's dann so langsam los, daß ich anfing, Spiele zu genießen und nicht in einer Marathonsitzung auf Anhieb durchzuzocken. Heute spiele ich meist mehrere Spiele parallel (will sagen abwechslend). Hier ein Level Diddy's Kong Quest, da eine neue Bestzeit mit Ridge Racer Revolution, dort der nächste Gegner von Tekken. Ich spiele, wann und worauf ich Lust habe, wobei ich sagen muß, daß die Erfindung der Speicheroption das Videospiel an sich weit nach vorne gebracht hat. Heute bin ich 26 und wenn ich mir so anschaue, mit welchem Feuereifer die Kids heute an Videospielen "arbeiten", muß ich zugeben: Das sind die wahren Freaks und ich bin wohl eher ein abgebrühter Veteran. Die neuen Konsolen sind Spielzeug für diejenigen, die sie sich leisten können (und das sind eben meist die Erwachsenen).

Christian Bergmann, Braunschweig



MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Leserforum
Postfach 1304
85531 Haar/München



BLAST CORPS.™

Neben Golden Eye hat Rare einen weiteren Nintendo-64-Titel in Arbeit, in dem „Zerstörung“ groß geschrieben wird.

Unter den "zum Anfassen" ausgestellten Nintendo-64-Spielen befand sich auch Rares äußerst ungewöhnliche 3D-Zerstörungschlacht *Blast Corps.* (alter Arbeitstitel *Blastdozer*). Die für den Spieler zu erfüllende Mission hört sich äußerst simpel und einfach an: Ein voll bestückter Raketentransporter rast führerlos durch stark besiedelte Landschaftsgebiete und droht dabei alles zu zerstören, was sich ihm in den Weg stellt. Bei jeglicher Berührung mit einem Objekt (Gebäude, Fahrzeuge etc.) gibt es eine gigantische Explosion, die viele unschuldige Menschen in den Tod reißt. Ihr übernehmt die Befehlsgewalt einer renommierten Abrißgesellschaft, die über den modernsten Fuhrpark an High-Tech-Maschinen verfügt. In der ersten Stage startet Ihr Eure Rettungsaktion mit einem konventionellen Schaufelbagger und versucht damit, alle störenden Gefahrenstellen dem Erdboden gleichzumachen. Blinkende Hinweispfeile helfen zunächst, das strategisch richtige Ziel ausfindig zu machen. Wer erfolgreich agiert, kassiert saftige Dollarprämien, was im weiteren Spielverlauf den Kauf neuer Zerstörungsmaschinen ermöglicht. So stehen später schußkräftigere Vehikel wie gigantische Super-Mechs zur freien Verfügung. Bis zu 60 Level werden für die endgültige Version angestrebt. Das Schönste bei *Blast Corps.* ist schnell auf einen Nenner gebracht: Man darf einfach alles zerstören, was sich auf dem Bildschirm tummelt. *ws*



Links: Mit geschickten Fahrmanövern legt Ihr Gebäude oder andere Objekte in Schutt und Asche (die roten Pfeile markieren das nächste Ziel)





Habt Ihr genügend Kohle gescheffelt, gibt es als Belohnung einen ausgewachsenen Super-Terminator, der auf einen Schlag ganze Komplexe plätten kann



Der orientierungslose Raketentransporter nimmt Kurs auf ein Gebäude



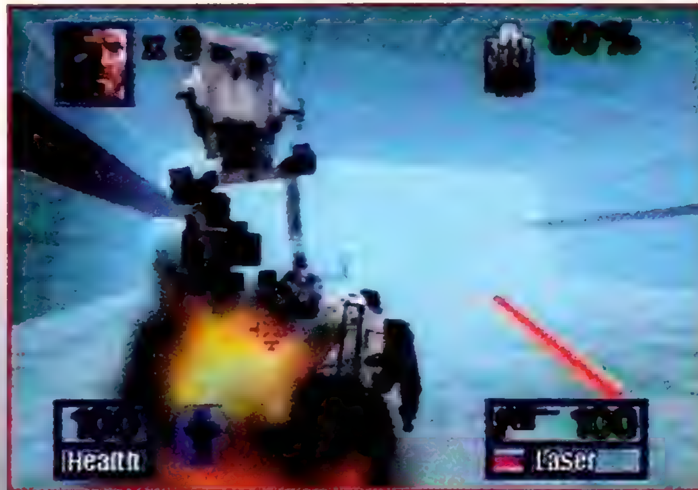
Jetzt heißt es schnell handeln! Per Mech-Kopfnuß räumen wir den Weg frei.



Filmreife Explosionen gibt es am laufenden Band zu sehen

Nicht zu unrecht gilt "Shadows of the Empire" von LucasArts als einer der wichtigsten Nintendo-64-Produkte.

STAR WARS™ SHADOWS OF THE EMPIRE

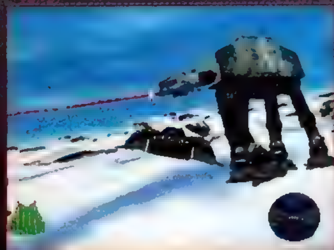


Oh, oh, der Walker rückt Dash Rendar ganz schön auf die Pelle

Obwohl die Star-Wars-Saga immerhin schon fast 20 Jahre alt ist, profitiert LucasArts auch heute noch von den Abenteuern Luke Skywalkers und Han Solos und der bösen Aura von Darth Vader. Rebel Assault gehört zu den bestverkauften PC-Spielen überhaupt, und der von LucasArts bislang vernachlässigte Konsolenmarkt soll mit Rebel Assault 2 für Playstation und vor allem Star Wars: Shadows of the Empire für Nintendo 64 erobert werden. Zeitlich wird Shadows zwischen "Das Imperium Schlägt zurück" und "Die Rückkehr der Jedi-Ritter" eingeordnet. Ihr übernehmt die Rolle von Dash Rendar, dem Beschützer von Luke Skywalker. Im Spiel trefft Ihr auf weitere Figuren aus der Trilogie, unter anderem Boba Fett, Jabba the Hut und sogar der Emperor persönlich greift ins Geschehen ein. Das Actionspiel unterteilt sich in viele grundverschiedene Abschnitte. Höhepunkte sind die Flugszenen, bei denen Ihr gegen Walker kämpft, wobei Ihr völlige Kontrolle über Euer Flugzeug habt. Bei Rebel Assault war es ja so, daß ein vorgefertigter Film ablief und sich Euch nur sehr begrenzte Steuermöglichkeiten boten. Bei Shadows wird alles in Echtzeit berechnet, wer sich traut, kann sogar versuchen, zwischen den Beinen eines Walkers hindurchzurasen. In weiteren 3D-Sequenzen führt Ihr Eure Figur z.B. durch eine Station voll feindlicher Krieger, die allerdings nicht besonders beeindruckt. Auch die Weltraumschlachten gegen X-Fighter fand ich eher langweilig. Wie bei den meisten N64-Spielen läßt sich auch bei Shadows die Perspektive mittels der gelben Tasten bestimmen. Probleme hatte ich mit dem analogen Richtungsknopf des Joypads, speziell in den Fluglevels ließ sich das Spiel mit dem konventionellen Richtungskreuz besser kontrollieren. Trotzdem ist LucasArts Shadows of the Empire für alle Star-Wars-Fans ein Muß. *rz*

Noch 28 Tie Fighter, dann gehts in den nächsten Level







Ganz oben: Der Kampf mit den Tie Fightern aus dem Cockpit



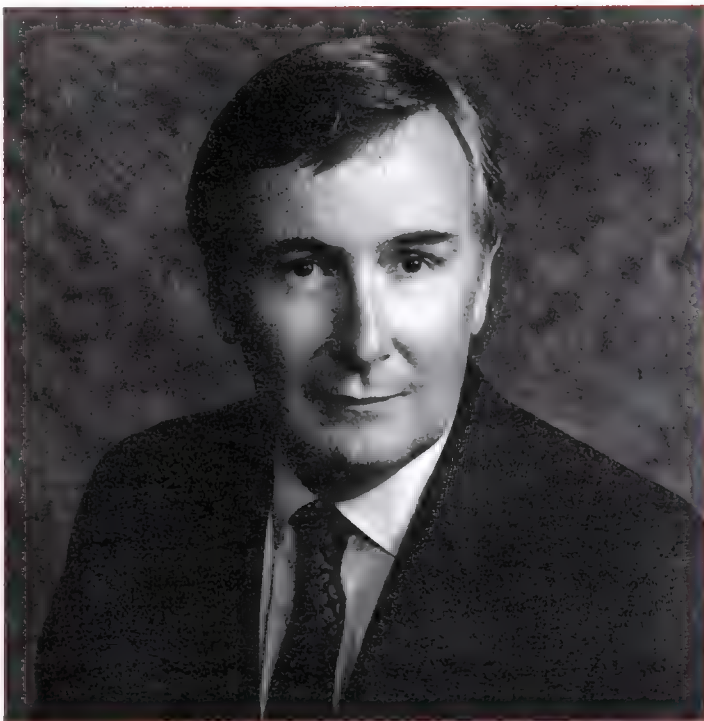


Oben: Im Kampf mit den Walkern habt Ihr die völlige Kontrolle über Euer Flugzeug



Links: Die richtige Taktik, von hinten angreifen, feuern was geht und dann kurz davor abdrehen

Interview mit Howard Lincoln



Es gibt verschiedene Arten, ein Interview zu führen. Man kann telefonieren, Faxen, Emailen oder bei englischen Kollegen abschreiben. Wir haben uns für das persönliche Gespräch entschieden und uns zu diesem Zweck am letzten Messetag mit Howard Lincoln, Chairman von Nintendo of America, getroffen.

Wie ist die Messe aus Ihrer Sicht verlaufen?

Lincoln: Wir sind sehr zufrieden mit der Begeisterung, die dem Nintendo 64 und den Spielen, die wir gezeigt haben, entgegengebracht wurde. Nachdem wir so lange so hart gearbeitet haben, um die neue Hardware fertigzustellen, stellt man natürlich mit besonderer Freude fest, daß sich die erhoffte Reaktion auf das gezeigte einstellt. Auch Game Boy Pocket wurde vom Handel und den Medienvertretern sehr wohlwollend registriert und wir sind überzeugt, daß er in den USA, Japan und Europa den Erfolg des Game Boys fortsetzen wird. Für das Super Nintendo haben wir mit *Ken Griffey Jr.'s Winning Run* speziell für die USA und für den europäischen Markt mit *Donkey Kong Country 3: Diddy's Double Trouble* zwei sehr starke Titel.

Wie beurteilen Sie den Auftritt Ihrer Konkurrenz?

Lincoln: Weniger als 24 Stunden nachdem wir das Nintendo 64 während unserer Pressekonferenz erstmals vorstellten, senkten Sony und Sega die Preise für ihre Geräte ziemlich dramatisch. Ich glaube, daß beide die donnernden Hufe des Nintendo 64 hören und aus diesem Grund die Preise so drastisch runtergesetzt haben. Ich bin davon überzeugt, daß sowohl Sony als auch Sega die Preise weiter reduzieren werden, bis sie auf 16-Bit-Niveau stehen, wobei ich meine, daß einige unserer 16-Bit-Spiele um einiges besser sind als viele der 32-Bit-Produkte, die erhältlich sind. Wir waren immer der Auffassung, daß die 32-Bit-Plattform nur eine Zwischenlösung darstellt und daß der echte Fortschritt erst beim Sprung von 16- auf 64-Bit zu sehen ist.

Haben die wiederholten Verschiebungen des N64-Release-Termins Nintendo irgendwie geschadet?

Lincoln: Wir haben uns die Zeit genommen, um alles richtig zu machen. Wenn der Kunde Produkte wie *Super Mario 64* zum ersten Mal spielen darf, wird er verstehen und anerkennen, warum wir uns die Extrazeit gönnten, um das bestmögliche Produkt anbieten zu können. Wir hätten uns und unseren Kunden geschadet, wenn wir ein Gerät und Software veröffentlicht hätten, die nicht höchsten Qualitätsansprüchen genügen, denn für Qualität gibt es keinen Ersatz.

Was waren die Gründe für die wiederholten Verschiebungen?

Lincoln: Es gab zwei Gründe: wir wollten genügend Geräte für die Markeinführung in Japan zur Verfügung haben, doch in erster Linie berücksichtigten wir die Wünsche von Shigeru Miyamoto, der mehr Zeit brauchte, um *Super Mario 64* fertigzustellen.

Wird Nintendo für die Veröffentlichung des Nintendo 64 in den USA und Europa genügend Geräte haben?

Lincoln: Die Produktionsprobleme wurden mittlerweile gelöst und ab Juni werden wir monatlich 500 000 Nintendo 64 Konsolen fertigstellen. Die Technologie, die wir im Nintendo 64 verwenden, ist hochkompliziert und deshalb sind Startschwierigkeiten ganz natürlich.

Wird Squares Entscheidung, Final Fantasy 7 für die Playstation und nicht für Nintendo 64 zu entwickeln, die Verkaufszahlen im rollenspielorientierten japanischen Markt beeinflussen?

Lincoln: Ich finde es sehr schade, was mit Square passiert ist und wir wissen, daß Square erstklassige Spiele produziert, deshalb kann es natürlich keine positiven Auswirkungen haben, aber solche Dinge passieren nun mal. Es würde mich jedoch viel mehr beunruhigen, wenn wir kein *Super Mario 64* hätten, denn dieses Spiel wird sich auch in Japan sehr gut verkaufen. Alle japanischen Großhändler hier auf der Messe äußerten sich sehr positiv, außerdem arbeiten wir selbst bereits an Rollenspielen für das N64.

Warum hat Nintendo in weiten Teilen Europas, mit Ausnahme Deutschlands, Probleme, akzeptable Marktanteile zu erringen?

Lincoln: Die Schwierigkeiten beruhen wahrscheinlich auf einer Reihe von Ursachen, wir haben kein besonders gutes

Marketing betrieben, die Beziehungen zu den Händlern wurden vernachlässigt, am Produkt kann es nicht liegen, denn sonst hätten wir auch in unseren starken Märkten Probleme. In England z.B. hat unsere Konkurrenz auch ausgezeichnet gearbeitet, dabei aber auch sehr viel Geld verloren.

Wie wichtig ist Europa für Nintendo?

Lincoln: Europa ist ein großer Markt für Nintendo, nicht nur für das N64, sondern speziell auch für den Game Boy. Wir sind mit unserer gegenwärtigen Position nicht zufrieden und werden deshalb entsprechende Änderungen vornehmen, um die Situation zu verbessern.

Kann Matsushita mit dem M2 im nächsten Jahr ein ernsthafter Konkurrent werden?

Lincoln: Matsushita hat mit Sicherheit die finanziellen Möglichkeiten, sich in den Markt einzukaufen, wie auch Sony. Erfolg oder Mißerfolg hängt aber fast ausschließlich von der Qualität der angebotenen Software ab. Im Gegensatz zu allen anderen Herstellern stellt Nintendo seit über zehn Jahren erstklassige Spiele her, und das ist viel schwerer als gute Hardware zu entwickeln. Mit genügend Geld kann fast jeder jeden Aspekt des Videospielmarktes erlernen, mit Ausnahme der Entwicklung guter Software, denn dies ist eine Kunstform, die nur sehr wenige Menschen wirklich beherrschen.

Hat Nintendo Pläne in Richtung DVD (Digital Video Disc)?

Lincoln: Wir entwickeln schon seit einigen Jahren an einem magnetischen Laufwerk (dem sogenannten DD 64), das Gerät wird erstmals im November in Tokio vorgestellt, und wir hoffen, daß wir es in Japan noch vor Weihnachten in den Markt bringen können. Ich glaube nicht, daß DVD in den nächsten Jahren als Speichermedium für Videospiele verwendet wird, weil u.a. die Hardware zu teuer ist.

Letztes Jahr behauptete Nintendo, daß alle Spiele exklusiv für Nintendo 64 erhältlich sein würden. Während der E3 kündigten mehrere Hersteller Spiele für N64 und andere Konsolen an. Mußten Sie die Lizenzbedingungen ändern?

Lincoln: Das ist ein Mißverständnis. Das erste Spiel jedes Drittherstellers wird für ein Jahr exklusiv für Nintendo 64 erhältlich sein, Nintendo-eigene Produkte wird es natürlich nur für N64 geben. Nach dem ersten Spiel dürfen weitere Produkte auch für andere Konsolen umgesetzt werden. Was wir aber auch klarstellen wollten, war, daß bestimmte Dinge, die das N64 ermöglicht, auf 32-Bit-Konsolen rein technisch nicht machbar sind. Schon aus diesem Grund werden viele Spiele auf dem N64 einzigartig sein, da die gleiche Qualität auf keinem anderen Gerät zu machen ist. Unsere Lizenzvereinbarungen verlangen von jedem Hersteller eine genaue Erklärung, wie sein Produkt die Möglichkeiten der 64-Bit-Hardware ausnutzt.

Nintendo arbeitet angeblich an einem 32-Bit-Handheld mit dem Codenamen Atlantis. Könne Sie uns näheres dazu sagen?

Lincoln: Es stimmt, daß wir seit einiger Zeit an einem möglichen Farb-Game-Boy arbeiten, und daß auch Fremdfirmen in die Entwicklung eingeschaltet waren. Das Projekt wurde jedoch vorerst auf Eis gelegt, es wird also in naher Zukunft keinen Farb-Game-Boy geben. Wir konzentrieren uns auf Game Boy Pocket, denn solange die Probleme mit dem Farbscreen, der Lebensdauer der Batterien und dem Preis nicht gelöst sind, wollen wir keinen Farb-Game-Boy veröffentlichen. *rz*





Donkey Kong Country 3 Dixie Kong's Double Trouble!™

Donkey Kong Country geht in die dritte Runde. Das ist kein Wunder, denn das fröhliche Jump'n'Run-Spektakel um den weltbekannten Nintendo-Affen hat sich ja höllisch gut verkauft.

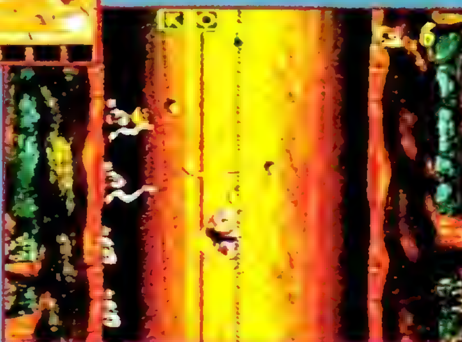


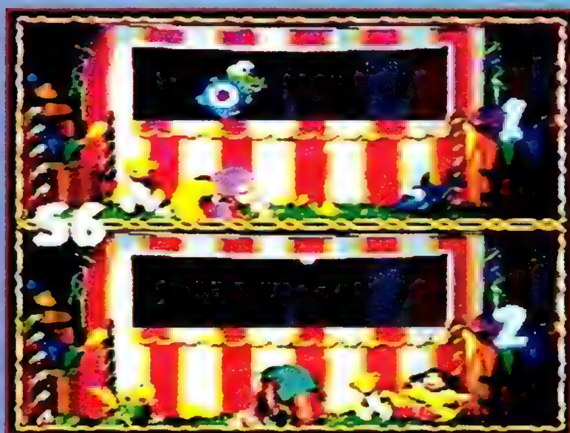
Diesmal zischt Ihr mit verschiedenen Booten über die Karte

Nach der Tradition, einen Charakter beizubehalten und einen neuen vorzustellen, steuert Ihr im dritten Teil des gerenderten Affentreibens neben Dixie ein neues Famlienmitglied, nämlich den kindlichen Kiddy Kong. Wieder können sich die beiden gegenseitig durch die Gegend werfen, wobei der dicke Kiddy auch 'mal ein bonusträchtiges Loch im Boden hinterläßt, wenn er aufschlägt. Ein weiteres Special ist "das rollende Faß". Werft Ihr Kiddy an eine Wand, prallt er ab und kugelt zurück. Jetzt rechtzeitig gehopst und Ihr könnt mit Dixie auf dem rollenden Kiddy balancieren. Euer Kumpel Funky Kong hat diesmal einen Bootsverleih. Mit Motorboot, Luftkissenfahrzeug und Jet-Boot zischt Ihr über die Landkarte. Spezielle Geheim-Levels erreicht Ihr mit dem "Mystery Vehicle", das Ihr nur bekommt, wenn Ihr alle Bonus-Münzen eingesackt habt. Auch neu: In *Dixie's Double Trouble* steppt der Bär. Die Gebrüder Bear stehen Euch hilfreich zur Seite oder gehen Euch auf den Wecker – je nachdem, wen Ihr gerade trefft. Das Spielprinzip an sich wird beibehalten. Auch *Dixie's Double Trouble* bleibt ein 2D-Jump'n'Run mit feinster Rendergrafik. Wieder gibt's einen Sack voll Subgames, wobei Ihr erstmals gegen einen Mitspieler antreten könnt. Die Feinde sind intelligenter, die Grafik noch schöner, der Sound noch besser – was man von einer Fortsetzung eben erwarten darf. *js*



Stimmungsvolle Landschaften und Bonus-Levels findet Ihr auch im dritten Teil en masse. Levels wie die Kletterpartie sorgen für Abwechslung.



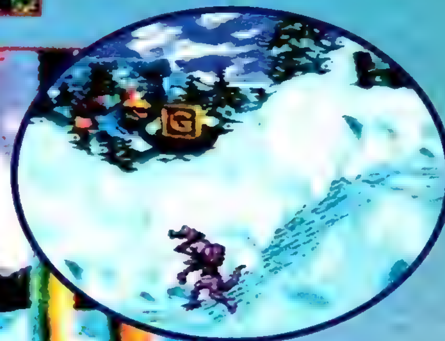


Swanky Kong hat wieder nette Subgames für Euch, diesmal sogar für zwei Spieler.



Ob die Endgegner wieder so leicht zu schlagen sind?





Darf ich vorstellen: Kiddy Kong. Der dickliche Hosenscheißer ist diesmal Euer Partner im Kampf gegen die Kremlinge. Schwimmen können beide Helden.

Interview mit Rare



VG: Könnt Ihr die Beziehung zwischen Rare und Nintendo beschreiben?

Rare: Seit der unserem erstes Spiel *Slalom* in den frühen Achzigern haben wir die Beziehung zu Nintendo als höchst profitabel für beide Seiten kennengelernt. Von den ersten Spielen bis heute ist das Verständnis und der Respekt zwischen den beiden Firmen immer besser geworden, was auch zu Nintendos Investitionen in Rare letztes Jahr geführt hat.

VG: Wird Nintendo in die Entwicklung Eurer Spiele einbezogen, wenn ja, wie?

Rare: Nintendo schaut sich gerne die Spiele in den verschiedenen Entwicklungsstadien an und gibt uns Anregungen, die Entwicklung liegt aber zum allergrößten Teil bei uns. Freilich gibt's auch Ausnahmen wie *Ken Griffey Baseball*. Hier hat uns Nintendo stark unter die Arme gegriffen, weil sie sich weit besser mit Baseball auskennen, als wir.

VG: Wann hat Rare mit der Entwicklung von N64-Spielen begonnen?

Rare: Wir haben sofort angefangen, als wir das Entwicklungs-Kit bekamen. Das ist jetzt schon über ein Jahr her. Die Entwicklungs-Kits simulierten die N64-Hardware, wie alles zusammenspielte konnten wir aber erst sehen, als wir die N64-Platinen erhielten.

VG: Wieviele Spiele entwickelt Rare derzeit? Wieviele davon kommen für's N64?

Rare: Wir dürfen nur über die bereits bekannten Spiele reden, also fünf. Allerdings arbeiten wir an einigen weiteren interessanten Projekten. Drei von den fünf Spielen kommen für das N64.

VG: Was sind die größten Unterschiede zwischen *Killer Instinct 2* für Automaten und der N64-Version?

Rare: Wir haben Polygon-Hintergründe eingebaut, die zusammen mit der Kamerafahren tolle Effekte ermöglichen. So wird *Killer Instinct* noch mehr ein 3D-Spiel sein und trotzdem die ausgezeichnete Spielbarkeit eines 2D-Spiels haben.

VG: Könnt Ihr erklären, was am N64 soviel besser als an der Playstation oder dem Saturn ist, wie Nintendo immer behauptet?

Rare: Schlicht und einfach die Spiele.

VG: Wird es noch mehr Super-Nintendo-Spiele von Rare geben?

Rare: Möglicherweise, Ihr müßt Abwarten und Teetrinken. Es gibt ja 'ne Menge Super-Nintendo-Besitzer da draußen...

VG: Werdet Ihr für zukünftige Projekte auch das DD64-Laufwerk benutzen?

Rare: Natürlich freuen wir uns darauf. Das Laufwerk erweitert unsere Möglichkeiten und es wird sicher aufregend, es bei der Entwicklung unserer Spiele auszureizen.

VG: Nintendo besteht immer darauf, daß viele der N64-Spiele auf einer CD-Konsole nicht machbar wären. Könnten *Blast Corps*, *Killer Instinct 2* oder *Golden Eye* auf einer CD-gestützten Konsole laufen?

Rare: Das liegt wohl nicht so sehr an der CD-Unterstützung. Das N64 ermöglicht uns mit seiner Hardware tolle Effekte, die auf einer CD-Konsole unmöglich oder zumindest extrem schwer machbar wären.

VG: Viele Leute aus der Branche glauben, daß Spiele wie *Donkey Kong Country* ohne die finanzielle Unterstützung von Nintendo nie zustande gekommen wären. Wie ist Eure Meinung dazu?

Rare: Als Nintendo sah, was wir aus den Silicon-Grafix-Workstations herausholen und auf ein Super Nintendo umsetzen konnten, waren sie höchst beeindruckt und beauftragten uns mit der Entwicklung von Spielen mit auf Heimsystemen nie dagewesener Grafik. Wir mußten kurzfristig einen Haufen Leute einstellen, die ja alle Hard- und Software zum Arbeiten brauchten. Hier hat uns Nintendo tatkräftig unterstützt. Wenn Nintendo nicht gewesen wäre, hätten wir zwar auch Spiele entwickelt, es hätte aber sehr viel länger gedauert.

INSERENTENVERZEICHNIS

Ein Teil der Auflage enthält eine Beilage der Firma Game Nation, CH - Huenenberg.



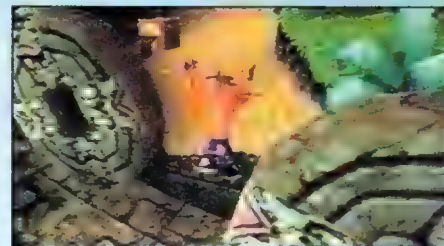
CRASH BANDICOOT

Schon während der ECTS war Crash Bandicoot in aller Munde, wir haben uns Sonys "Mario Killer" genauer angesehen.

Um es gleich klarzustellen: der Vergleich zwischen *Super Mario 64* und *Crash Bandicoot* verbietet sich eigentlich, denn Mario 64 erinnert vom Spielprinzip eher an Adventures wie Zelda während, Crash ein lupenreines Jump'n Run ist. An bestimmten Stellen im Spiel erinnert Sonys auserkorener Megahit allerdings an alte Mario-Module, und auch gewisse Ähnlichkeiten zu Sonic lassen sich nicht verleugnen. Man könnte es auch anders ausdrücken, die Entwickler haben bei den verschiedensten Jump'n Runs gute Ansätze geklaut, in die 3D-Welt von Bandicoot übernommen und mit eigenen Ideen vermischt. Andy Gavin, der Chef von Naughty Dog, den Entwicklern von Crash Bandicoot, gab dies in einem kurzen Gespräch während der E3 auch offen zu, denn lieber gut geklaut als schlecht erfunden. Naughty Dog steht eigentlich bei Universal Interactive unter Vertrag, doch als die Sony-Bosse das Spiel zum ersten Mal sahen, dachten sie bei dem witzigen Charakter sofort an Sega und Sonic bzw. Nintendo und Mario. Folgerichtig schnappte sich Sony die weltweiten Verkaufsrechte für Bandicoot und hofft nun, daß sich die witzige Figur zum Sony Playstation Maskottchen entwickelt. Ob Crash Bandicoot das Zeug dazu hat, bleibt abzuwarten, auf jeden Fall gehört es zu den Highlights der E3. Allerdings fehlen mir doch etwas die innovativen Spielideen, und den Begriff 3D muß man seit Mario 64 in Bezug auf Jump'n Run auch etwas relativieren, denn das Aktionsfeld bei Sonys Hoffnungsträger ist immer eng begrenzt. Auch wenn der Bildschirm fließend nach vorne scrollt, links und rechts engen Felswände den Aktionsradius ein. In den horizontalscrollenden Spielabschnitten gibt es zwar Plattfomen, die in allen Himmelsrichtungen auftauchen, doch von einer völligen 3D-Welt wie bei Mario 64 kann hier nicht die Rede sein. In der nächsten Video Games bringen wir ein ausführliches Preview von Crash Bandicoot und stellen Euch überdies das Programmierteam von Naughty Dog vor. *rz*



Andy Gavin, weiht uns in die Geheimnisse von Bandicoot ein



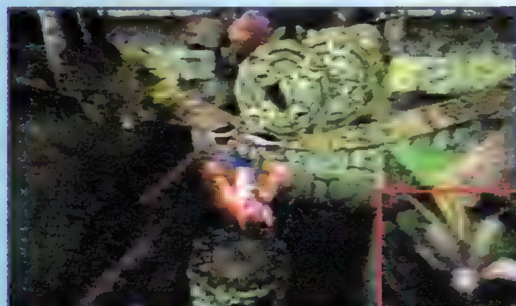
Vorsicht, die Scheiben sind ganz schön schnell



Oh Mann, ich geb mir die Kugel



Ein kurzer Sprung aufs Blatt und weiter gehts



Ob ein Kopfstand in der Situation noch was hilft?



Da haben wir wohl bei Indiana Jones abgekupfert



Wer dreht sich wie ein Wirbelwind, Bandicoot, Sonys Wunderkind

Tel. 089/546 0 300
Playcom GmbH

Wahnsinnspreis sofort zugreifen, Wahnsinnspreis sofort zugreifen, Wahnsinnspreis sofort zugreifen

3-Do FZ-10 (PAL) + Starblade 299.00 DM

Super NES

Animaniacs 2 dt 124.00
Breath of Fire 2 dt 109.00
Cut Throat Island dt 79.00
Donald in Maui Mallard dt 129.00
Donkey Kong Count. 2 dt 119.00
Donkey Kong Count. 2 dt 129.00
Dracula X (16 MB) dt 129.00
Earth Worm Jim 2 dt 109.00
Final Fight 3 dt 99.00
Hebereke 2 dt 79.00
Illusion of Time dt 109.00
Int.Superstar Soccer dt 99.00
Int.S.Soccer Deluxe dt 119.00
Izzy's Quest dt 109.00
Jungle Strike dt 99.00
Kawasaki Superbikes dt 89.00
Kid Clown Crazy Cha. dt 79.00
Kirbys Dream Course uk 89.00
Kirbys Ghost Trap dt 89.00
Lost Vikings 2 dt 99.00
Lothar Matthäus dt 99.00
Mario World 2 dt 109.00
Mechwarrior 3050 dt 99.00
Mega Man X 3 dt 99.00
Mega Man 7 dt 99.00
Mega Man X 2 dt 99.00
Mickey & Minnie dt 99.00
Micro Machines 2 dt 109.00
NHL Hockey 96 dt 109.00
Pac Man 2 dt 109.00
PGA Tour Golf 96 dt 109.00
Pinocchio dt 129.00
Primal Rage dt 79.00
Revolution X dt 99.00
Secret of Evermore dt 109.00
Shadowrun kp.dt. dt 79.00
Star Trek: Next Gen. dt 89.00
Star Trek:Deep Space dt 109.00
Tetris & Dr. Mario dt 89.00
Theme Park (kp.dt.) dt 99.00
Tim in Tibet dt 129.00
Toy Story dt 129.00
Turrican 2 dt 89.00
Unirally dt 79.00
Waterworld dt 89.00
Worms dt * 104.00
WWF Wrestl. Arcade dt 89.00

SNES-Sonderange.

Actraiser 2 dt 69.00
Aero the Akrobat 2 uk 49.00
Beauty and the Beast dt 49.00
Beavis and Butthead dt 39.00
Captain Commando dt 59.00
City Mates dt 39.00
Fievel Mauswanderer dt 69.00
Ghoul Patrol dt 44.00
Hebereke Popoon dt 44.00
Hurricanes dt 46.00
Incredible Hulk dt 34.00
Indiana Jones dt 59.00
John Madden 95 dt 39.00
Mario Kart Classic dt 59.00
Marko's Magic Footb. dt 39.00
Mask dt 64.00
Page Master dt 44.00
Pocky & Rocky 2 dt 69.00
Powerdrive dt 59.00
Rise of the Robots dt 49.00
Shaq-Fu dt 44.00
Tiny Toon 2 dt 69.00
Tiny Toon dt 39.00
Troy Aikman Football dt 46.00
Turbo Toons dt 59.00
Urban Strike dt 59.00
Zero the Kamikaze dt 44.00
Zoop dt 59.00

Super NES-Zubehör

8 Spieler Adapter dt 49.00
Action Replay Pro 3 dt 89.00
Antennenkabel SNES dt 19.00
Cinch Kabel S.NES dt 19.00
Game Mage 2 dt 69.00
Game Wizard dt 39.00
Infrarot Joypad dt 49.00
Joypad (Nintendo) dt 39.00
Performer Lenkrad dt 109.00
Pro Pad 2 SV-339 dt 36.00
Pro Pad SV-334 dt 29.00
Scart Kabel S.NES dt 19.00
Spieleb. Mario Worl.2 dt 24.00
Spieleber. Donkey 2 dt 24.00
Super Key Adapter dt 29.00
S.NES ohne Spiel dt 199.00
Top Secret Spieleb. dt 24.95
Top-Fighter Joystick dt 79.00
Ultra 2 in 1 Joypad dt 25.00
Universal Adaptor dt 39.00
Verlängerung Joypad dt 15.00
WWF Raw Video (VHS) dt 9.00

Gameboy

Animaniacs dt 54.00
Asterix & Obelix dt 59.00
Donald in Maui Ma. dt * 64.00
Earth Worm Jim dt 49.00
Kirbys Block Ball dt 59.00
Kirbys Dream Land 2 dt 59.00
Lucle dt 49.00
Micro Machines 2 dt 49.00
NBA Live 96 dt 49.00
NFL Quarterb.Club 95 dt 49.00
NHL Hockey 96 dt 49.00
Pocahontas dt 59.00
Schlümpfe (dt. Text) dt 59.00
Streetfighter 2 dt 59.00
Tetris Blast dt 64.00
Tim in Tibet dt 59.00
Toy Story dt 64.00
True Lies dt 44.00
Waterworld dt 49.00
Worms dt 59.00

Gameboy-Sonderan.

Addams Family 1 dt 39.00
Addams Family 2 uk 39.00
Cool Spot dt 29.00
Dennis dt 39.00
Hunchback dt 39.00
John Madden 95 dt 39.00
Lamborghini dt 39.00
Lemmings dt 39.00
Mario & Yoshi dt 39.00
Mega Man 3 dt 39.00
Mr. Do! dt 39.00
Page Master dt 24.00
Seaquest DSV (SGB) dt 39.00
Stargate dt 29.00
Track & Field dt 39.00
USHAR Monster Truck dt 39.00

Gameboy-Zubehör

Game Boy FM-Tuner 24.00
Game Boy Energy Pack 29.00
Game Boy Netzteil dt 17.00
Game Boy Linkkabel dt 29.00

Mega Drive

Addams Family Values dt 109.00
Clay Fighter dt 69.00
Cut Throat Island dt 79.00
Donald Duck Maui Ma. dt 79.00
Earth Worm Jim 2 dt 109.00
Fifa Soccer 96 dt 89.00
Int. S.Soccer Deluxe dt * 79.00
Light Crusader dt 109.00
Lion King dt 99.00
Lobo dt 114.00
Micro Machines 2 dt 99.00
NBA Live 96 dt 89.00
Newman-Haas Indy Car dt 69.00
NHL Hockey 96 dt 99.00
PGA Tour Golf 96 dt 89.00
Phantasy Star 4 dt 109.00
Pocahontas dt 109.00
Revolution X dt 89.00
Star Trek:Deep Space dt 109.00
Stargate dt 99.00
Toy Story dt 99.00
Waterworld dt 99.00
Weapon Lord dt 99.00
Worms dt 99.00

Mega Drive-Sondera.

Bram Stocker Dracula dt 39.00
Bugs Bunny dt 59.99
Dino Dini Soccer dt 34.00
Dschungelbuch dt 49.00
Dynamite Headdy dt 39.00
Ecco the Dolphin 2 dt 44.00
Havoc dt 49.00
Hurricanes dt 29.00
Hyperdunk dt 29.00
Incredible Hulk dt 29.00
John Madden 95 dt 39.00
Jurassic Park Ramp. dt 49.00
Justice League dt 39.00
Mario Beater Soccer dt 59.00
Marko's Magic Footb. dt 49.00
Mega Man Wily Wars dt 39.00
Mighty Max dt 44.00
NBA Basketball dt 49.00
NBA Jam Tournament dt 49.00
NFL Quarterback '96 dt 39.00
NHLPA Hockey '95 dt 39.00
Normy's Beach Babe dt 39.00
Ottifanten dt 29.00
Page Master dt 39.00
Paws of Fury-Brutal dt 39.00
Pitfall dt 44.00
Puggsy dt 29.00
Punisher dt 39.00
Rise of the Robots dt 29.00
Shaq-Fu + Musik CD dt 39.00
Sonic & Knuckles dt 49.00
Sparkster dt 49.00
Sword of Vermilion uk 29.00
Syndicate dt 59.00
Talespin dt 34.00
Telmits Adventure dt 29.00
Tazmania 2 dt 39.00
Tiny Toon 2 dt 39.00
Toughman Boxing dt 49.00
Wonder Boy 3 dt 54.99
Yogi Bear dt 44.00
Zero the Kamikaze dt 44.00

Mega Drive-Zubehör

6 Button Joypad Docs dt 24.00
6 Button Joypad dt 39.00
ASCII 6 But. Joypad dt 29.00
Infrarot Joypad 6 B. dt 69.00
Mega Drive o.Spiel dt 159.00
Pistolen + Lenkrad dt 109.00
Program Pad SV-443 dt 59.00

Mega-CD

Beast 2 dt 69.00
Dragon Lore dt 89.00
Dragon's Lair kp.dt. dt 79.00
Jurassic Park uk 89.00
Theme Park dt 79.00

Mega-CD-Sonderangebote

Battle Frenzy dt 19.00
Bill Walsh Football dt 24.00
Chuck Rally-B.C.Rac. dt 44.00
Kids on Site dt 19.00
Marko's Magic Footb. dt 19.00
NBA Jam dt 44.00
NHLPA Hockey '94 dt 19.00
Powermonger dt 19.00

Jetzt bestellen per Internet
Infos unter E-Mail-Adresse:
INFO@PLAYCOM.DE

Slam City dt 19.00
Soul Star (komp. dt) dt 44.00
Supreme Warrior uk 19.00
Syndicate dt 29.00

Mega-CD-Zubehör

Mega CD 2 & Road Av. dt 229.00
Mega CD - Buch dt 9.95

Sega 32X

Fahrenheit (CD) dt 129.00
Kolibri dt 109.00
Motocross dt 89.00
Space Harrier dt 79.00
Spot Goes to Hollyw. dt 109.00
T-Mek (CD) dt 109.00

32X-Sonderangebote

Fifa Soccer 96 dt 49.00
Knuckles Chaotix dt 49.00
Metal Head dt 49.00
NFL Quarterback Club dt 19.00
Slam City (CD) dt 19.00
Star Wars Arcade dt 44.00
Stellar Assault dt 49.00
Virtua Fighter dt 49.00
Virtua Racing Deluxe dt 49.00
Mega Drive 32X dt 189.00

3-DO

Alone in the Dark 2 dt * 89.00
Battle Sport dt 79.00
Captain Quazar dt 79.00
Casper dt * 99.00
Creature Shock dt * 94.00
Cyberia dt 99.00
Deathkeep uk 79.00
Descent dt * 99.00
Dragon Lore dt 79.00
Foes of Ali dt 79.00
Guardian Wars us 99.00
Hell dt * 79.00
John Madden Football dt 79.00
Johnny Bazookatone dt 79.00
Killing Time dt 79.00
Lemmings us 79.00
Magic Carpet us 89.00
Panzergeneral dt 79.00
PGA Tour Golf 96 dt 79.00
Poed dt 79.00
Shockwave 2 dt 79.00
Slam 'N Jam '95 us 89.00
Starfighter dt 79.00
Striker uk * 89.00
Theme Park kompl.dt dt 89.00
Waterworld Action dt * 99.00
Station Invasion uk 39.00
Starblade (DA) dt 69.00
Wing Commander 3 uk 69.00
Zhadnost uk 59.00

3-DO-Sonderangebote

3-Do Demo Sampler 4 uk 3.00
Alone in the Dark 1 dt 69.00
Gex uk 59.00
Gridders uk 69.00
Gridders us 69.00
Out of this World us 49.00
Rebel Assault dt 49.00
Return Fire Map o.D. dt 49.00
Sesame Street Numb. us 29.00
Sewer Shark us 49.00
Shadow War of Succ. us 59.00

3-DO-Zubehör

Joypad Adapter S.NES dt 39.00
Goldstar Joypad dt 59.00
3-Do FZ-10 + Starb. dt 299.00

Jaguar

Defender 2000 dt 109.00
Double Dragon IV uk 109.00
Fight For Life dt 109.00
Hover Strike (CD) dt 109.00
Iron Soldier dt 69.00
Missile Command dt 99.00
NBA Jam Tournament dt 129.00
Ruiner Pinball dt 109.00
Space War 2000 dt 99.00
Supercross 3D dt 99.00
Tempest 2000 dt 79.00
Zool 2 dt 79.00
Club Drive dt 49.00
Dino Dudes dt 39.00

Jaguar-Zubehör

Jaguar CD-Rom dt 299.00

Sony PSX

A-Train dt * 99.00
Actua Golf dt 89.00
Adidas PS Soccer dt 94.00
After Shock dt 89.00
Agile Warrior F111 dt 89.00
Alien Trilogy dt 79.00
Alien Trilogy uk 79.00
Aliens dt 89.00
Alone in the Dark 2 dt 99.00
Assault Rigs dt 89.00
Baseball (Konami) dt 99.00
Battle A.Toshinden 2 dt 94.00
Battle A.Toshinden dt 84.00
Beyond the Beyond dt 94.00
Casper dt * 84.00
Chaos Control dt * 89.00
Chessmaster 3D dt 89.00
Chronicles o.t.Sword dt 94.00
Criticom dt 89.00
Cyberia dt 89.00
Cybersled dt 84.00
D (Dining Table) dt 84.00
Darkstalkers dt * 89.00
Deadly Skies dt * 89.00
Defcon 5 dt 89.00
Descent dt 84.99
Destruction Derby dt 94.00
Discworld kp.dt. dt 89.00
Double Dragon dt 89.00
Dracula X dt 99.00
Dragon Lore dt 89.00
Dr. Need for Speed dt 89.00
Epsilon Indl dt 89.00
Extreme Pinball dt 89.00
Fade to Black dt * 89.00
Fifa Soccer 96 dt 89.00
Frank Thomas Baseb. dt 84.00
Galaxy Fight dt 89.00
Geom Cube (Blockout) dt 89.00
Gex dt 89.00
Konami Open Golf dt * 99.00
Hardball 5 dt 89.00
Hebereke's Popoitto dt 89.00
HI Octane (DA) dt 83.00
Horned Owl dt * 94.00
Impact Racing dt 89.00
Int. Champ. Soccer dt * 89.00
Jewels of the Oracle dt 89.00
John Madden 96 dt * 89.00
Johnny Bazookatone dt 79.00
Jupiter Strike dt 84.00
Crazy Ivan dt 89.00
Lemmings Play Paint. dt * 94.00
Loaded dt 89.00
Lone Cyborg dt 89.00
Magic Carpet dt 89.00
Mickey's Wild Adven. dt 89.00
Myst dt 94.00
Namco Museum Piece 1 dt 94.00
Basketball 3D dt 99.00
NBA Live 96 dt 89.00
NFL Game Day dt 94.00
NFL Quarterback '96 dt 84.00
NHL Face Off dt 99.00
Onside Soccer dt 89.00
Panzergeneral dt 89.00
Parasite dt * 94.00
Parodius Deluxe dt 89.00
PGA Tour Golf 96 dt 84.00
Philosoma dt 89.00
Pinball (Ocean) dt 99.00
Poed dt 89.00
Powerplay Hockey dt * 84.00
Primal Rage dt 89.00
Overkill dt * 99.00
Psychic Detective dt 84.00
Ran Soccer dt 89.00
Raven Project dt 89.00
Rayman dt 89.00
Resident Evil dt * 89.00
Return Fire dt 89.00
Return to Zork dt 89.00
Revolution X dt 79.00
Ridge Racer Revol. dt 94.00
Rise of the Robots 2 dt 84.00
Road Rash dt 89.00
Roll Cage dt 99.00
Sentient dt * 94.00
Shell Shock dt 84.00
Shock Wave Assault dt 89.00
Sidewinder dt * 99.00
Silverload dt 94.00
Sim City 2000 kp.dt. dt 94.00
Slam 'N Jam dt 89.00
Space Hulk dt * 89.00
Steel Harbinger dt 89.00
Street Racer dt 99.00
Streetfighter Alpha dt 89.00
Syndicate Wars dt * 89.00
Tekken dt 99.00
The Hive dt 89.00
Theme Park dt 84.00
Thunderhawk 2 dt 79.00
Tilt dt 84.00
Time Commando dt * 89.00
Top Gun dt * 89.00
Total Eclipse Turbo dt 84.00
Total NBA 96 dt 94.00
Twisted Metal dt 89.00
Vidgrid dt 89.00
Viewpoint dt 89.00
Warhammer Fantasy B. dt * 89.00
Warhawk dt 89.00
Waterworld Action dt * 94.00
Wing Commander 3 dt 94.00
Wipe out dt 89.00
Worms dt 89.00
X-Com Enemy Unknown dt 79.00
X-Men:Children o.t.A dt 84.00
Zero Divide dt 89.00
Zork Nemesis dt 89.00

PSX-Sonderangebo.

Cyberspeed dt 49.00
Lemmings 3D dt 49.00
NBA Jam Tournament dt 64.00
Streetfighter Movie dt 49.00
WWF Arcade dt 64.00

Sony PSX-Zubehör

8 Meg Memory Card dt 79.00
Action Replay 1 PSX dt 54.00
Action Replay Prof. dt 99.00
Action Rep. PC-Link dt 79.00
Antennenkabel PSX dt 45.00
Arcade Joypad Sony dt 39.00
Arcade Joystick dt 89.00
ASCII Joypad PSX dt 44.00
Euro-Scart Kabel dt 69.00
Infrarot Joypads PSX dt 89.00
Joypad Sony PSX dt 54.00
Verlängerung Joypad dt 24.00
Link-Kabel PSX dt 45.00
Mad Catz Lenkrad dt 149.00
Maus Sony PSX dt 54.00
Memory Card Sony PSX dt 49.00
NeGcon Joypad PSX dt 84.00
Netzkabel für PSX dt 9.00
Performer Lenkrad dt 129.00
Programm Joypad Sun dt 59.00
RGB-Scart Kabel Sony dt 39.00
Sony Playstation dt 399.95

Saturn

Aaron vs Ruth dt * 89.00
Alien Trilogy dt * 89.00
Alone in the Dark 2 dt 99.00
B.A. Toshinden Remix dt 84.00
Blazing Dragons dt 89.00
Casper dt * 84.00
Cyberia dt 84.00
Cyberspeed dt 89.00
D (Dining Table) dt 84.00
Darius Gaiden dt 84.00
Daytona USA dt 109.00
Deadly Skies dt * 89.00
Destruction Derby dt * 84.00
Die Horde dt 89.00
Discworld dt * 84.00
Driving Need f.Speed dt * 89.00
Earth Worm Jim 2 dt * 89.00
Fifa Soccer 96 dt 89.00
Formula One dt 99.00
Frank Thomas Baseb. dt 84.00
Galactic Attack dt 84.00
Galaxy Fight dt 89.00
Gex dt 89.00
Golden Axe-The Duel dt 94.00
Guardian Heroes dt 89.00
Hebereke's Popoitto dt 89.00
HI Octane (DA) dt 89.00
Impact Racing dt * 89.00
Jewels of the Oracle dt * 89.00
Johnny Bazookatone dt 79.00
Lemmings 3D dt * 84.00
Magic Carpet dt 89.00
Mystaria Realms o.L. dt 99.00
NFL Quarterback '96 dt 84.00
Night Warriors dt 109.00
Off World Intercept. dt 84.00
Panzer Dragoon 2 dt 89.00
Panzer Dragoon dt 99.00
Panzergeneral dt * 89.00
Parodius Deluxe dt 89.00
Powerplay Hockey dt * 89.00
Primal Rage dt * 89.00
Pro Pinball dt 84.00
Probotector dt 99.00
Raven Project dt * 89.00
Rayman dt 89.00
Return Fire dt 89.00
Return to Zork dt * 89.00
Revolution X dt 79.00
Rise of the Robots 2 dt 84.00
Road Rash dt * 89.00
Sega Rally dt 89.00
Shell Shock dt 99.00
Shockwave Assault dt 84.00
Sim City 2000 kp.dt. dt 99.00
Skeleton Warriors dt * 79.00
Slam 'N Jam dt 89.00
Spot 3 dt 89.00
Steel Harbinger dt * 89.00
Street Racer dt 89.00
Streetfighter Alpha dt 89.00
Streetfighter Movie dt 79.00
Theme Park (kp.dt.) dt 89.00
Thunderhawk 2 dt 89.00
Tilt dt 89.00
Titan Wars (T.Ecli.) dt 84.00
True Pinball dt 84.00
Valora Valley Golf dt 89.00
Victory Goal dt 109.00
Victory Boxing dt 84.00
Virtua Cop + Pistole dt 139.00
Virtua Cop 2+Pistole dt * 139.00
Virtua Fighter 2 dt 99.00
Virtua Fighter dt 109.00
Virtua Hang-On dt 99.00
Virtua Racing dt 89.00
Virtual Sonic dt 109.00
Virtual Open Tennis dt 84.00
Virtual Golf dt 89.00
Warhammer dt 89.00
Waterworld dt 89.00
Wing Arms dt 89.00
Wipe out dt 79.00
Worms dt 79.00
WWF Wrestlemania dt 84.00
X-Men:Children o.t.A dt 84.00
Zork Nemesis dt * 89.00

Saturn-Sonderangebote

Baku Baku Animal dt 64.00
Bug us 59.00
Clockwork Knight OEM dt 49.00
Digital Pinball dt 69.00
Myst (kompl. dt) dt 69.00
NBA Jam Tournament dt 69.00
Shinobi X dt 69.00
Virtua Fighter Remix dt 65.00
Virtua Fighter OEM dt 49.00
Virtual Hydlide dt 69.00

Saturn-Zubehör

6 Spieler Adapter dt 69.00
8 Meg Memory Card dt 84.99
Action Replay Saturn dt 89.00
Antennenkabel Saturn dt 39.00
Antennenkabel dt 54.00
Arcade Racer Lenkrad dt 119.00
Backup Memory Saturn dt 99.00
Infrarot Joypads dt 89.00
Joypad Eclipse SV461 dt 44.00
Joypad Saturn dt 39.00
Netzkabel für Saturn dt 9.00
Performer Lenkrad dt * 129.00
Photo CD-System dt 54.00
Programm Joypad Sun dt 59.00
RGB-Scart Kabel dt 29.00
Video CD MPEG-Karte dt 319.00
Sega Saturn o. Spiel dt 499.00
Super Joypad SV-460 dt 36.00
Terminator Joypad dt 29.00
Turbo Joypad Saturn dt 34.00
Universal Adaptor dt 49.00
Verlängerung Joypad dt 19.00
Voyager Joypad JT481 dt 34.00

Ladenverkauf, Kein Versand, Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel.: 089/522 787
Grillparzerstr. 42, 80675 München
Tel.: 089/470 21 22

AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1DM = 8 ÖS. Versand für Österreich, Fa. GAMEBUSTERS, Gaswerkgasse 3, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/42 80 40
Versand für Deutschland, Fa.PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.
- Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog mit vielen weiteren Titeln an.

Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar
Versandkosten per Post DM 7,– /ÖS 50,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,– / ÖS 2000,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Händleranfragen erwünscht. Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919
Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr

EXPO E3 LOS ANGELES '96

DISRUPTOR

Neben Crash Bandicoot hat Universal Interactive mit Disruptor ein weiteres heißes Eisen im Feuer.

Schon am Morgen des 15. Mai, also einen Tag vor Messebeginn, fand auf dem Gelände der Universal Studios Hollywood eine exklusive Pressevorführung von *Disruptor* statt, zu der Video Games als einzige europäische Zeitschrift eine Einladung erhielt. Nachdem Sony sich die weltweiten Rechte für *Crash Bandicoot* sicherte, das ja auch ein Universal-Produkt ist, konzentriert man sich nun voll auf das 3D-Actiongame *Disruptor* für die Playstation. Das komplette Entwicklerteam von Insomniac Games stellte sich der versammelten Presse, um das Spiel gebührend zu präsentieren und Fragen zu beantworten. Auf den ersten Blick erinnert *Disruptor* an bekannte 3D-Shooter von ID und anderen Firmen, die kleinen aber feinen Unterschiede erkennt man erst nach längerem Spielen. Die Grafikengine ermöglicht extrem detaillierte und schnelle Hintergründe, die Soundeffekte und die Musik wurden vom Universal Soundstudio beigesteuert, das auch für die Geräuschuntermalung bei vielen Filmen verantwortlich zeichnet. Den Unterschied merkt man erst nach längerem Hinhören, er wirkt sich eher im Unterbewußten aus. Jedesmal, wenn Ihr Euch z.B. in ein Gefecht stürzt, wird die Musik schneller und spannender, wie man es von Actionfilmen gewohnt ist. Dadurch bewirkt die Musik fast unbemerkt einen Spannungsschub, der sich auf das ganze Spiel auswirkt. Die einzelnen Level wurden ebenfalls von einem filmerprobten Storyboarddesigner entworfen, das Ergebnis war ein 50 cm hoher Stapel an Zeichnungen. Die Gegner verhalten sich ungewöhnlich intelligent, ein besonders fieser Typus zieht sich kurzzeitig zurück, sobald er getroffen wurde, um Euch in Sicherheit zu wiegen und greift dann mit Verzögerung wieder an. Insgesamt kämpft Ihr Euch mit maximal neun Waffen durch 13 Stages. Außerdem stehen Euch psychische Waffen zur Verfügung, die sich nur aufladen lassen, wenn Ihr Gegnern geistige Energie entzieht. In der nächsten Ausgabe bringen wir Euch voraussichtlich ein ausführliches Preview von *Disruptor*. rz



Drei Gegner auf einmal, jetzt wirds eng



Auf drei Monitoren konnte man Disruptor ausgiebig testen



Ganz rechts seht Ihr die Anzeige für Eure Psycho-Energie



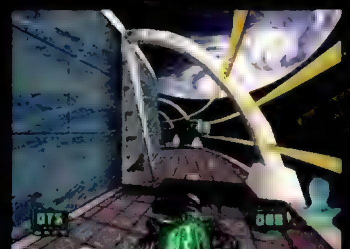
Eines der vielen tausend Storyboards von Disruptor



Aber wer wird denn gleich den Kopf verlieren



Ob's den Yeti da vorne auch so friert wie mich?



In der Orbitalstation

Hey Dad...



Was hältst Du von einem Sponsor-Abo?

Nur Bares ist Wahres!

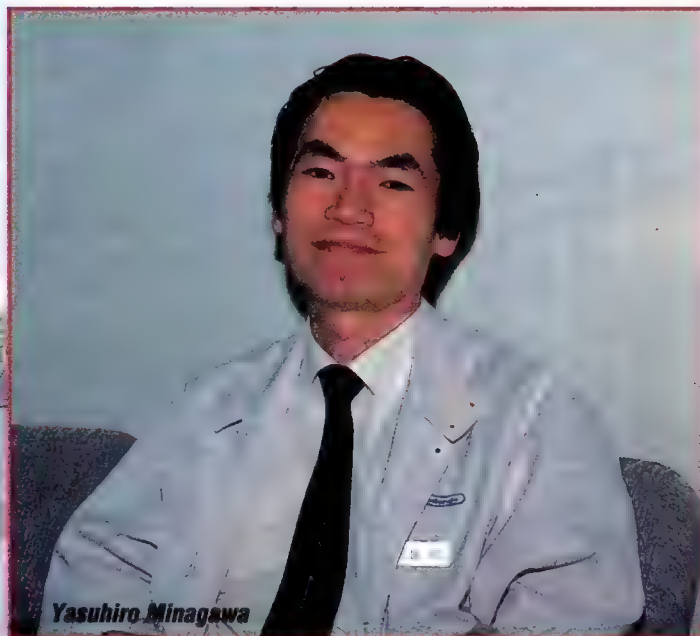
Also mach´s einfach wie alle Cracks. Laß Dich sponsern! Mit einem Sponsor-Abo von VIDEO GAMES.

Es geht ja so einfach: Obere Karte ausfüllen, unterschreiben lassen und ab zur Post.

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
VIDEO GAMES

Zu Besuch bei Nintendo

Kurz vor der E3-Messe machten wir einen Abstecher nach Japan. Wir trafen uns mit Yasuhiro Minagawa, dem Pressesprecher von Nintendo of Japan.


Yasuhiro Minagawa

VG: Wie sehen Sie den derzeitigen japanischen Markt, kurz vor dem Erscheinen des Nintendo 64?

Minagawa: Im Zeitraum von März bis April haben Sega und Sony CE (in Japan) die Preise für ihre Geräte drastisch reduziert. Sie selbst bezeichnen es als einen Preiskampf, doch in wirklichkeit verdient keine der Firmen daran. Sega z.B. macht pro verkaufte Konsole einen Minus von etwa 6000 Yen (ca. 90 Mark). Sony CE nennt keine genauen Zahlen, meint jedoch, daß sie durch den Verkauf von Spielen "den Verlust" wettmachen könnten. Ehrlich gesagt verwundert mich die derzeitgie Situation. Jeder redet davon, wie billig die Konsolen jetzt wären. Aber letztendlich geht es doch darum, wer die besten Spiele herausbringt.

VG: Aber Sie haben doch kürzlich beschlossen, das Nintendo 64 auch in der Supermarktkette Lawson zu vertreiben? Haben Sie Angst um Marktanteile?

Minagawa: Das hat einen ganz anderen Hintergrund. Nachdem nun Square seine Spiele auch in Seven Eleven-Supermärkten anbietet, kam das Angebot von Seiten Lawsons.

> "Jeder redet davon, wie billig die Konsolen jetzt seien. Aber letztendlich geht es doch darum, wer die besten Spiele herausbringt."

Da wir aber nach wie vor unsere Produkte über die Shoshinkai vertreiben, haben wir das Angebot an unsere Vertrags-Großhändler weitergeleitet. Wir hatten bei diesem Deal nicht direkt unsere Hände im Spiel.

VG: Seit dem 21. April kann man das Nintendo 64 in Geschäften vorbestellen. Können Sie uns genaue Zahlen über eingegangene Vorbestellungen nennen?

Minagawa: Ich muß gestehen, daß ich über die Zahlen nicht informiert bin. Zudem hat Nintendo beschlossen, darüber vorerst nichts zu veröffentlichen, weil es möglicherweise keinen guten Einfluß auf den Markt und vor allem auf den Kleinhandel nehmen würde. Deswegen haben wir auch in der Werbung auf den Vorbestellungstermin nicht hingewiesen. Der Anteil an Kleinhändlern, bei denen man das *Nintendo 64* vorbestellen kann liegt derzeit bei 50%. Alle anderen nehmen keine Vorbestellungen an, weil sie z.B. nicht wissen, wieviele Stückzahlen sie am Erscheinungstag ausgeliefert bekommen. Würden wir auf die Möglichkeit der Vorbestellung oder deren Zahlen hinweisen, liefen wir Gefahr, diejenigen Händler zu verärgern, die keine Vorbestellungen annehmen können. Wir stecken sozusagen in einer Zwickmühle. Wir glauben, es spielt auch keine Rolle, wieviele Vorbestellungen eingegangen sind oder eingehen werden. Es ist sowieso schon seltsam genug, daß Menschen ein Konsolensystem vorbestellen möchten, das sie vorher nie zu Gesicht bekommen haben. Ich würde erst einmal abwarten und es mir erst dann kaufen, wenn ein Spiel erscheint, das mir wirklich gefällt. Schließlich werden nach dem 23. Juni jeden Monat weitere 500 000 Geräte ausgeliefert. Ich schätze, daß jeder, der die Konsole kaufen möchte, auch eine bekommt.

VG: Sie meinen also, es ist Ihnen egal, wie gut sich das Gerät verkauft?

Minagawa: Das nicht. Aber es wäre schön, wenn es ähnlich laufen würde wie beim *Famicom* (NES). Damals glaubte keiner, daß es ein Hit werden würde. Erst durch die Spiele konnte sich das System allmählich etablieren. Wir sind der Meinung, daß Spielekonsolen nicht lebensnotwendig sind. Wir können auch nicht verstehen, wenn Hersteller schon während der Produktionsphase eines Spiels oder einer Konsole behaupten: "Das wird ein Hit!" oder "Das muß man haben!".

"Ich würde abwarten und erst dann ein Gerät kaufen, wenn ein Spiel erscheint, das mir wirklich gefällt."

Sogar meine Frau hat mich einmal gefragt, ob wir unserem Kind nicht die "neue Konsole" (Nintendo 64) kaufen sollten. Irgendwie scheint (in Japan) die generelle Meinung vorzuherrschen, daß Kinder im Vorschulalter zumindest das *Super Famicom* (Super Nintendo) beherrschen sollten, wenn sie später von ihren Schulkameraden nicht gehänselt werden wollen. Ich konnte das zunächst nicht glauben. Aber dies scheint wirklich zum Alltag in Japan zu gehören.



Wurde ebenfalls auf der E3 ausgestellt: Pilot Wings 64. Neben Super Mario 64 ist dies eines der drei Spiele, die am 23.Juni zusammen mit der 64 Bit-Konsole in Japan auf den Markt kommen. In der nächsten Ausgabe werden wir Euch in einem großen Preview-Teil die Spiele vorstellen.



VG: Neben Super Mario 64 und Pilot Wings 64 erscheint auch Strongest Habu Shogi (eine Art jap. Schachspiel). Warum gerade Shogi?

Minagawa: Seit letztem Jahr haben wir dank dem Großmeister Habu in Japan einen Shogi-Boom. Besonders bei Kindern im Grundschulalter scheint Shogi sehr beliebt zu sein. Es ist also nicht so, daß *Strongest Habu Shogi* nur Freaks der höheren Altersklasse anspricht, wie es bis dahin der Fall war. Durch den 64 Bit-RISC-Chip verkürzt sich die "Denkzeit" des Computers auf einige Sekunden, was bisher auf anderen Konsolen nicht möglich war. Wenn Sie einmal ein Shogi-Spiel live miterlebt haben, wissen Sie, warum es nur auf dem *Nintendo 64* zu realisieren war. Sogar Profi-Spieler überlegen pro Zug mehrere Minuten.

VG: Was macht eigentlich Herr Miyamoto zur Zeit?

Minagawa: Neben vielen anderen Projekten arbeitet Miyamoto vornehmlich an *Zelda* fürs *Nintendo 64*. Bei *Super Mario 64* hatte er gemeint, daß die Hardware nur zu 60% ausgenutzt worden wäre. Deswegen wollte er mehr Zeit.

"Sogar meine Frau hat mich gefragt, ob wir unserem Kind nicht 'die neue Konsole' kaufen sollten."

Vor einiger Zeit bat er deswegen darum, den Erscheinungstermin bis Weihnachten hinauszuzögern. Das konnten wir natürlich nicht zulassen. Er

"Zu *Super Mario 64* meinte Mijamoto, daß die Hardware höchstens zu 60% ausgenutzt worden sei."

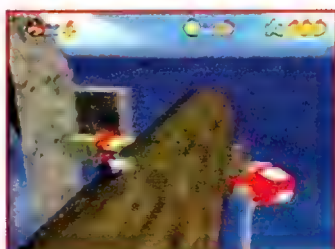
ist ein Mensch, der solange nicht aufhört zu arbeiten, bis jemand ihm Einhalt gebietet. Er hat die Befürchtung geäußert, daß *Super Mario 64* ziemlich nahe an das ursprüngliche Spielkonzept von *Zelda* herankäme. Ein ähnliches Prinzip jetzt auf *Zelda* anzuwenden, wäre langweilig, und deswegen wolle er sich etwas anderes einfallen lassen. Mich persönlich als *Zelda*-Fan freut es um so mehr. Ehrlich gesagt mache ich mir aber Sorgen um seine Gesundheit. Bei so vielen Projekten gleichzeitig findet er selten Zeit, sich auszuruhen.

VG: Welche Rolle wird bei Zelda das wiederbeschreibbare DD-Laufwerk spielen?

Minagawa: Dasselbe habe ich kürzlich auch Miyamoto gefragt. Aber er meinte dazu nur: "Ich muß selbst erst einmal damit herumexperimentieren".

tet





Die fertige Endversion von Super Mario 64



Pro Pinball

Flippersimulationen für Saturn und Playstation gibt's in den verschiedensten Ausführungen. Manche Tische sieht man von oben, manche scrollen oder blättern gar die Zonen um. Empire versucht's mit knallhartem Realismus.

Ein Preview für einen gewöhnlichen Konsolenflipper? Lohnt sich das denn? Ich denke, diesmal schon. *Pro Pinball* aus dem englischen Software-Haus Empire bezeichnet sich mit Fug und Recht als Simulation. Was den Tisch (ja, es gibt nur einen) so interessant macht, ist der absolute Realismus und die trotzdem vorhandene Ideenvielfalt. Kunststück – Automatenkönig Williams stand den Entwicklern als Berater zur Seite. Den Tisch seht Ihr aus der typischen Spielerperspektive, nämlich von schräg oben. Trotz dieser schwierigen Perspektive haben es die Entwickler geschafft, daß das Geschehen durchgehend übersichtlich bleibt. Je nach Geschmack lassen sich verschiedene Blickwinkel einstellen, wie sie auch bei Spielern unterschiedlicher Körpergröße entstehen würden. Dazu läßt sich bei jeder Perspektive die Punkt-Matrix-Anzeige für Score und Subgames ausblenden. Daß sich diese Anzeige wie bei *Digital Pinball* störend über das Feld legt, wird gekonnt vermieden, obwohl auch bei "Display aus" die Anzeige bei wichtigen Ereignissen erscheint. Was zum gängigen Flipper-Standard gehört, ist natürlich auch in *Pro Pinball* eingebaut worden. Ihr kontrolliert drei Flipperbacken, es gibt Rampen für schnelle "Loops", Bumper, Gates, Droptargets, Kickback und Pits (man verzeihe mir die Fachausdrücke). Als ich mir *Pro Pinball* zum ersten Mal angeschaut habe, dachte ich "nur ein Tisch und ohne abgefahrene Gimmicks? Wie langweilig.", aber man will ja nicht so sein und spielt ein bißchen weiter. Nach einer halben Stunde und den ersten wirklich dicken Boni macht's dann "Klick" und schon hatte es mich gepackt: Superflüssiges Scrolling, absolut reales Spielgefühl auch beim Sechser-Multiball (mit Ball-Ball-Kollision) und ein Bonussystem, das einem einfach keine Ruhe gönnt. Das wirklich Fiese an *Pro Pinball* ist die "Buy In"-Option. Per Knopfdruck schmeißt Ihr nach dem Game Over "eine Münze" nach und schon geht's weiter. Durchdacht wie das Teil eben ist, gibt's für Buy-In-Spieler eine Extra-Highscore-Liste (die natürlich gespeichert wird). Auf diese Weise lernt Ihr schnell, was an Bonus möglich ist und wie Ihr herankommt. Als nächsten Schritt versucht Ihr dann, solche Punktzahlen auch ohne Schummeln zu erreichen – Motivation pur. Der Tisch darf logischerweise in alle Richtungen geschubst werden (inklusive "Tilt"), Könner ernten Millionen für Skill-Shots, und auch bei den Subgames auf der Punkt-Matrix haben sich die Entwickler nach dem auf echten Tischen Möglichen gerichtet. Ich muß sagen, auf den Test der beiden Versionen (Playstation und Saturn) freue ich mich schon richtig. In Deutschland wird *Pro Pinball* aller Wahrscheinlichkeit nach von Laguna vertrieben. Wann's genau kommen soll, steht allerdings noch nicht fest. Ich hoffe bald, denn *Pro Pinball* dürfte die gesamte 32-Bit-Konkurrenz gnadenlos hinter sich lassen. *js*



Mit oder ohne permanente Score-Leiste – Pro Pinball bleibt immer hübsch übersichtlich (hier im Bild: Playstation)



Auch im Multi-Ball-Modus sind die Kugeln schnell, flüssig und gut erkennbar unterwegs



Jumping Flash 2

Ihr hättet Rob und Wolfi hören sollen, als sie aus Los Angeles zurückkamen: "Nur Um- und Fortsetzungen..." maulten beide. Der Nachfolger von *Jumping Flash* ist allerdings kaum mehr als Fortsetzung zu bezeichnen.

Wäre *Jumping Flash* ein PC-Spiel, würde man *Jumping Flash 2* als "Mission-Disk" bezeichnen. Da's aber um ein Playstation-Spiel geht, sprechen wir eben vom "Teil 2". Außer neuen Levels ist im Vergleich zum ersten Teil nämlich kaum etwas verändert worden. So trefft Ihr überwiegend bekannte Gegner, hört teilweise die gleichen Musikstücke und benützt die gleichen Waffen. Neu ist, daß Ihr nicht mehr vier "Jetpods" pro Level sammeln müßt, diesmal sind's "MuuMuus". Auch die Story zum Spiel ist die gleiche, nur mit anderen Charakteren. Wieder sammelt ein übergroßes Alien Stückchen von Welten für seinen privaten Zoo und wieder sind diese Stückchen Eure Level. Davon gibt's wie gewohnt zwei plus einen Endgegner pro Welt. Allerdings ist diesmal nach der sechsten noch nicht Schluß, dann folgen nämlich noch einige "Extra"-Welten. Der Schwierigkeitsgrad war schon im ersten Teil nicht gerade hoch angesetzt. *Jumping Flash 2* erleichtert Euch die Sache durch eine Sprungstärkenanzeige und besseres Radar. Insgesamt kommt mir der zweite Teil leichter vor, als der Vorgänger. Erst in den Extra-Welten wird's etwas kniffliger. Im Spiel wie in 3D gehopst, gelaufen und geschossen, wie es sich für *Jumping Flash* eben gehört. Die Grafik bietet wenig Neues. Ihr stapft durch Gebäude, purzelt von frei schwebenden Plattformen ins Nichts oder schnorchelt unter Wasser – war alles im ersten Teil schon da. Abgeschossene oder zerhüpfte Feinde tauchen wieder auf, sobald Ihr Euch ein Stück von der betreffenden Stelle entfernt, aber auch das kennt Ihr schon aus dem ersten Teil. Apropros "Erster Teil": In der Packung der japanischen *Jumping Flash 2*-Version ist eine zweite CD – der erste Teil (in Englisch). Zwei zum Preis von einem ist doch immer 'ne nette Idee. js





Statt der Jetpods sammelt Ihr diesmal MuuMuus...



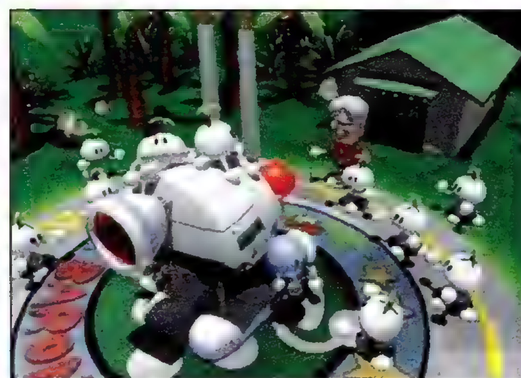
Die schmucken Unterwasser-Level gab's auch schon im ersten Teil. Das Radar wurde verbessert und die Sprunganzeige (rechts im Bild) ist neu.



Die Endgegner sind alle recht leicht zu knacken



Die Spielaufbau bleibt gegenüber dem ersten Teil unverändert



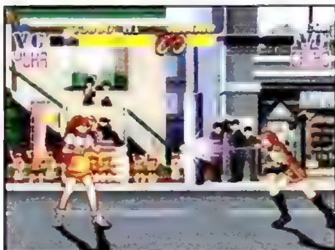
Jumping Flash ohne Renderfilme – nicht auszudenken



Während auf der E3 die kommenden Neuheiten vorgestellt wurden, sind in Japan wieder zahlreiche PS-Spiele erschienen. Für den Saturn wurden weitere Titel vorgestellt.

Advanced V.G.

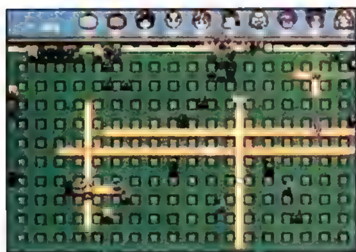
Wer hat Lust auf ein Beat'em Up mit süßen Anime-Girls? Von TGL stammt die Playstation-Umsetzung des Engine-Spiels *Advanced V.G.*. Insgesamt neun Kämpferinnen stehen Euch im Normal- und VS-Modus zur Auswahl. Im Story-Modus könnt Ihr hingegen nur die Hauptheldin Yuka steuern, wobei animierte und vollsynchronisierte Zwischensequenzen die Handlung auflockern. Jede der Kämpferinnen, die übrigens allesamt Kellnerinnen sind, besitzt je zwei bis drei Special Moves. Engine-Nostalgiker zumindest dürften beim Anblick der 8-Bit-Grafik ins Schwärmen kommen. (GA)



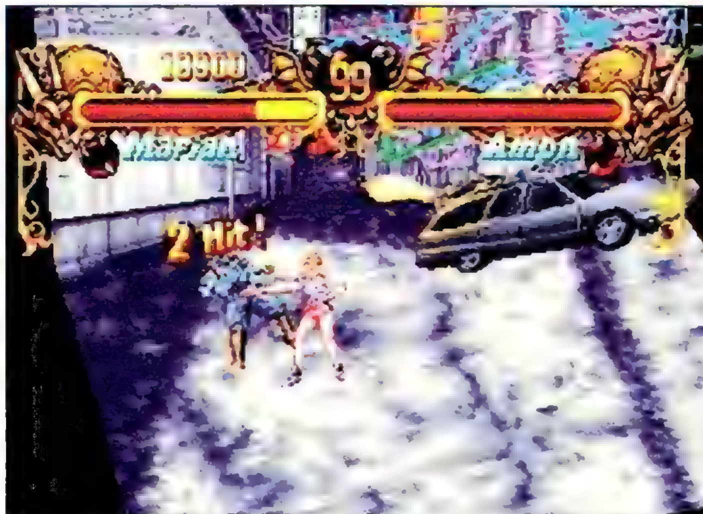
Bei Advanced V.G. gibt's jede Menge Girls zu verkloppen

Saturn Bomberman

Darauf haben alle (zumindest in unserer Redaktion) gewartet. *Saturn Bomberman* ist die erste 32-Bit-Umsetzung des Hittitels von Hudson. Neu in dieser Version ist der Mehrspieler-Modus, wobei maximal bis zu 10 Spieler mitwirken können. In Japan erscheint das Spiel voraussichtlich im Juli.



Saturn Bomberman kann man sogar zu zehnt spielen



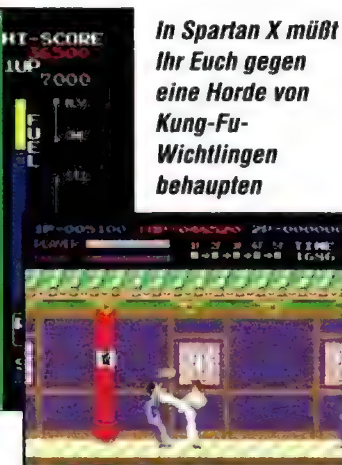
Ungewöhnliche Ansicht: Der Tiny 3D-Modus in Double Dragon

Double Dragon

Die 12 Recken aus *Double Dragon* feiern ihr Debüt auf der Playstation. Als neues Feature wurden ein Overdrive- und ein sog. Tiny 3D-Modus eingebaut. Letzterer besitzt eine Option, durch die Ihr das gesamte Spielfeld rotieren und zoomen könnt. Da jedoch die Pixelgrafik nach wie vor nur in 2D vorliegt, wirkt das Spielfeld inklusive Kämpfer wie eine Bühnenkulisse aus Pappe. Der Normal-Modus wurde hingegen originalgetreu vom Automaten übernommen. *Double Dragon* ist somit auch etwas für Sammler klassischer Spiele. (MA)



In Zippy Race steuert Ihr ein Motorrad durch die Landschaft



In Spartan X müßt Ihr Euch gegen eine Horde von Kung-Fu-Wichtlingen behaupten

Irem Arcade Classics

Es scheint nun richtig in Mode gekommen zu sein, alte Automaten-Klassiker für die Playstation umzusetzen. Nach Namco und Nichibutsu ist jetzt Irem an der Reihe. Insgesamt drei Hit-Spiele aus den 80er Jahren fanden Platz auf der CD: *Spartan X* (ein Jump'n Run mit einem Kung Fu-Meister), *Zippy Race* (ein Motorradrennspiel) und *10-Yard Fight* (American Football). Natürlich wurde die Grafik 100%ig übernommen. (MA)

Galaxian 3

Die Playstation-Umsetzung des sagenumwobenen Automaten (eine Kabine, die Platz für vier Personen hat) bietet für maximal vier Spieler ein größtmögliches *Galaxian 3*-Feeling. Dabei düst Ihr per Autopilot durch den Polygon-Weltraum und schießt auf alles, was sich Euch in den Weg stellt. Optisch und spielerisch ähnelt es somit *Starblade*, das ebenfalls aus dem Hause Namco kommt. (MA)



Galaxian 3 kann man auch zu maximal viert spielen

Decathlete

In letzter Minute erfuhren wir noch, daß Sega seinen neuen Leichtathletik-Automaten *Decathlete* für den Saturn umsetzt. Hierbei stehen Euch acht charaktere zur Auswahl, die ihr Können auf dem Gebiet des Zehnkampfs zeigen. Voraussichtlich erscheint das Spiel noch vor den Olympischen Spielen in Atlanta.

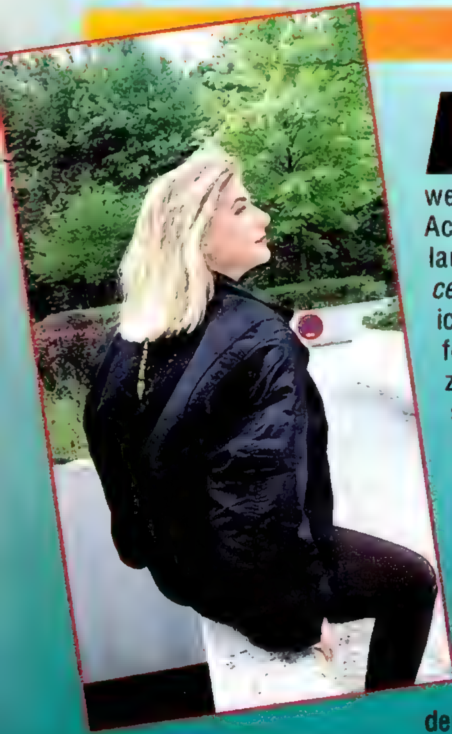
tet

Importmuster: (MA) Maro, 0711-221422; (GA) Galaxy, 089-760-5151



In Decathlete kämpft Ihr in zehn Leichtathletik-Disziplinen

ACCLAIM QUIZ



Nach der Aktion mit den Demo-CDs geht es diesmal gleich weiter mit "umsonst von Acclaim". In unserem Büro lauern drei supercoole *Descent*-Bomberjacken. Was soll ich Euch sagen – Original-Airforce-Schnitt, superstrapazierfähiges Nylon in knallschwarz und auf dem Rücken *Descent*-Stickerei in eitel Gold. Wir haben drei Stück davon in X-Large, Leutchen unter 1,40 m können sie als Zelt nutzen. Weil ich so auf Zahlenrätsel stehe müßt Ihr freilich wieder ein bißchen knobeln, um in den Genuß der Ziehung zu kommen.

5, 11, 23, ??, 95, 191

In der Reihe fehlt eine Zahl. Findet "einfach" raus, welche, schreibt sie auf eine frankierte Postkarte mit dem Stichwort "Acclaim" und schickt das Ganze an:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Hans-Pinsel-Straße 2
85540 Haar bei München

Wie sich's gehört, dürfen Mitarbeiter von Acclaim, MagnaMedia und deren Angehörige nicht mitmachen.



Die Blondine gibt's nicht, aber die bombenstarke Hülle ist drin.

Einsendeschluß ist der **31.07.1996**, der Rechtsweg ist auch diesmal ausgeschlossen.

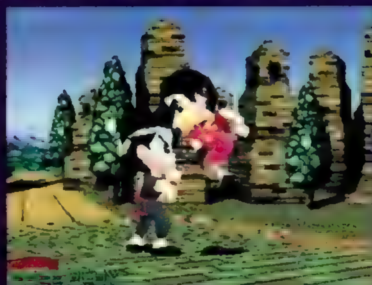
Wer nach Virtua Fighter 2 eine Umsetzung des Automaten Virtua Fighter 3 erwartet hat, wird ziemlich in die Röhre gucken. Der neueste Saturn-Prügler aus der VF-Serie heißt ganz anders!





Wie der Name schon verrät, handelt es sich bei *Virtua Fighter Kids* um eine Kopffüßler-Variante von Segas derzeitigem Saturn-Zugpferd *Virtua Fighter 2*. Zur Zeit erfreut sich zumindest in Japan die Automatenversion großer Beliebtheit, vor allem bei den Kids und der weiblichen Spielebevölkerung. So soll es auch sein, denn *Virtua Fighter Kids* wendet sich vor allem optisch an ein jüngeres Publikum. Alle zehn Charaktere wurden in einer Japano-Anime-typischen Art und Weise deformiert. Daß dabei das Verhältnis von Kopf und Gesamtkörpergröße auf 1:3 zusammengeschrumpft ist, hat natürlich Auswirkungen auf die Moves. Kicks und Punches, die bei *Virtua Fighter 2* noch aus weiter Entfernung locker ausgeführt werden konnten, zeigen hierbei keine Wirkung, da Beine und Arme der Kämpfer ziemlich kurz geraten sind. Auch die meisten Special Moves erfordern kürzere Distanzen zum Gegner. Aber keine Bange, alle Moves, die in *Virtua Fighter 2* vorhanden sind, stehen hier ebenfalls zur Verfügung. Sega behauptet außerdem, daß die Spielgeschwindigkeit etwa 1,5mal schneller sein soll als beim großen Vorbild. Als neues Feature soll in der Heimversion ein "Kids Move"-Option eingebaut werden, die es dem Spieler erlaubt, komplizierte Special Move-Kombinationen per simplem Knopfdruck auszuführen. Kinderleicht, nicht wahr? Wer auf niedliche Charaktere (sogar Boßgegner Dural bekam ein süßsaures Milchgesicht verpaßt!) und ein einfach zu bedienendes *VF*-Beat'em Up steht, sollte sich diesen Titel schon einmal vormerken. Dank des Saturn-kompatiblen ST-V-Systems dürfte die Konvertierung nicht allzu viel Zeit in Anspruch nehmen. Voraussichtlich erscheint *Virtua Fighter Kids* noch bis Jahresende in Japan. Ob und wann das Spiel in Deutschland zu erwarten ist, steht natürlich wieder einmal nirgends geschrieben...

tet







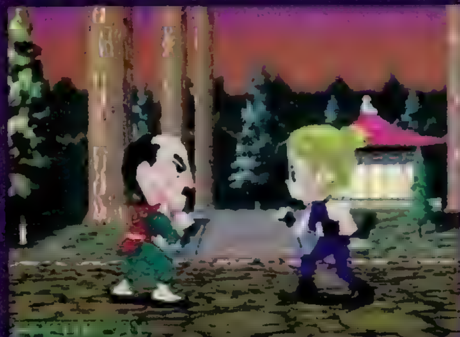
Trotz der Verniedlichungs-Kur blieben alle Moves erhalten



Wie süüüß: Sarah blickt nun auch nicht mehr so düster drein.



Opa Di übt im Vorspann-Demo an seinen Kung Fu-Künsten



Die Hintergrundgrafik ist von aller Niedlichkeit verschont geblieben



An die kürzeren Arme und Beine werdet Ihr Euch noch gewöhnen müssen



Alle Bilder auf dieser Seite stammen aus dem Vorspann der Saturn-Version

Höher, schneller, weiter

Dieses Jahr ist wieder Olympiade und weil dabeisein eben doch nicht alles ist, machen wir diesmal ein Gewinnspiel draus. Mitmachen kann jeder, der eine Playstation und *International Track & Field* besitzt (ausgenommen die Mitarbeiter von MagnaMedia, Konami und dem Internationalen Olympischen Komitee). Was wir von Euch wollen, sind wahrhaft olympische Leistungen. Bei *International Track & Field* Rekorde aufzustellen, ist nicht einfach, aber die wirklichen Athleten haben's schließlich auch nicht leicht.

Die Regeln:

Mit der Tastenkombination L2-R2-Dreieck (gleichzeitig) kommt Ihr vom Start-Bildschirm von *International Track & Field* in die Rekordliste. Fotografiert sowohl die Gesamtleistung, als auch die Übersicht der Einzeldisziplinen (dabei nicht blitzen!) und schickt die Fotos an unten genannte Adresse. Für den Gesamtsieger läßt Konami einen Quadro-Jumbo Arcade-Automaten springen. Diese schnuckelige Kiste im Wert von etwa 12000 Mark kann vier Platinen (zum Umschalten) aufnehmen, der Fußballknaller *Soccer Superstars* wird gleich mitgeliefert. Für die Sieger in den einzelnen Disziplinen spendiert Konami je zwei Konami-Playstation-Spiele nach Wahl. Keine Olympiade ohne **Doping-Kontrolle**: Falls der Verdacht aufkommt, das die eingeschickte Leistung mit unlauteren Mitteln (Autofeuerjoypad) zustandekam, müßt Ihr auf eigene Kosten in der Redaktion antreten und den Leistungsbeweis erbringen. Glaubt uns, wir wissen, welche Zeiten möglich sind, also versucht es erst gar nicht. Berücksichtigt werden alle Fotos, die bis zum 15. September 1996 (Datum des Poststempels) abgschickt wurden. Da es immer nur einen Gewinner gibt, wird bei gleicher Leistung der Sieger gezogen.

In diesem Sinne: Auf die Plätze, fertig, los!



Die Platine Soccer Superstars gibt's zum Automaten dazu

Unsere Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort: Track & Field
Postfach 1304
85531 Haar bei München



HI SCORE

1st	10000	KONAMI
2nd	9000	KONAMI
3rd	8000	KONAMI
4th	7000	KONAMI
5th	6000	KONAMI
6th	5000	KONAMI
7th	4000	KONAMI
8th	3000	KONAMI
9th	2000	KONAMI
10th	1000	KONAMI

WORLD RECORD

100m SPRINT	9.85	KONAMI
LONG JUMP	8.95	KONAMI
SHOT PUT	23.12	KONAMI
100m FREE STYLE	54.01	KONAMI
110m HURDLE	12.91	KONAMI
HIGH JUMP	2.45	KONAMI
HAMMER	86.74	KONAMI
TRIPLE JUMP	18.29	KONAMI
JAVELIN	95.66	KONAMI
POLE VAULT	6.14	KONAMI
DISCUS	74.08	KONAMI

Diese Bildschirme sollt Ihr fotografieren, mit Euren Bestleistungen versteht sich.



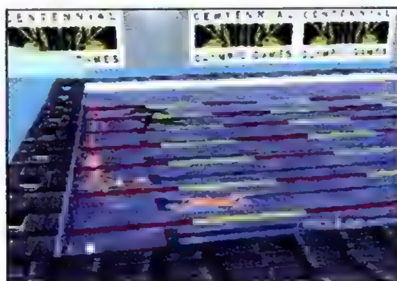
OLYMPIC GAMES

Nach dem erst letzten Monat gelaunchten "Track and Field" betritt nun bereits der nächste Olympia-Mitstreiter den Ring: "Olympic Games" von U.S. Gold bietet noch mehr Disziplinen als das Konami-Equivalent.

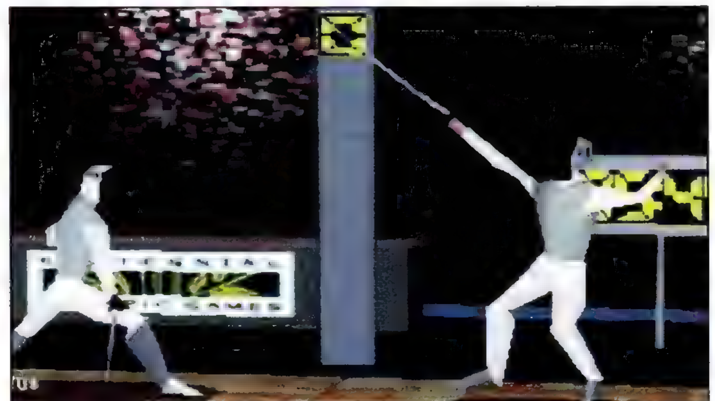
Centregold, der deutsche Ableger von U.S. Gold, freut sich generell wenig, wenn unsereins sich über deren Jagd nach teuren Lizenzen, die dem Spieler meist nichts bringen, lustig macht. Damit im Zuge des Olympiarausches von Atlanta nicht nur wieder die Verkaufshitparaden, wie im Falle der beiden Lizenzspiele *Olympic Gold* und *Winter Olympics* geschehen, sondern auch die Herzen der Spieler erobert werden, entschloß man sich, eine eigene Entwicklungsabteilung zu gründen. So geschehen Anfang 1994. Die damals neuentstandene Tochterfirma *Silicon Dreams* hat seither das ganz nette *Fever Pitch Soccer* für die 16-Bit-Systeme hervorgebracht (wir rätseln allerdings immer noch seit ca. einem Jahr, was der Name eigentlich bedeuten soll...). Danach ging es an die Planung der beiden Olympia-Titel (Preview von *Olympic Soccer* siehe VG 5/96). Unser Oberfingerathlet Rob freut sich bereits auf einen abschließenden Vergleich der finalen Version mit Konamis Hit. Auf den ersten Blick bietet die "offiziellere" Leichtathletiksimulation von Beiden vier Sportarten mehr, vorausgesetzt, Ihr entscheidet Euch hier für den "Olympic Mode". Im Gegensatz dazu spielt man im "Arcade Mode" nicht alle Sportarten, außerdem habt Ihr weniger Versuche, bzw. Durchläufe bei den einzelnen Disziplinen. Genau wie *Track and Field* eignet sich auch *Olympic Games* hervorragend als Party-Spiel, da Ihr hier sogar mit bis zu acht Spielern gleichzeitig gegeneinander antreten könnt. Bei der Jagd nach so vielen Medaillen wie möglich entscheiden in erster Linie Fingerfertigkeit (um Geschwindigkeit zu erreichen) und gute Koordination, da Ihr bei Sprüngen, Würfen, etc. auch immer noch zum richtigen Zeitpunkt den Absprung-/Abwurfknopf drücken müßt. Außer den Disziplinen Gewichtheben und Fechten besteht der Hauptunterschied zur Konami-Konkurrenz in den Schießübungen. Während das Abballern von Zielscheiben mit einer "Rapid Fire Pistol" eher wenig aufregend rüberkam, erfordert das Tontaubenschießen schon mehr Zielgenauigkeit und Reaktionsvermögen. Da die Olympiade ja bald beginnt, sind wir zuversichtlich, bereits nächste Ausgabe eine Testversion vorliegen zu haben. Obwohl – das offizielle *World Cup USA '94*-Fußballspiel von U.S. Gold kam auch erst nach der WM auf den Markt (läster, läster). *ds*







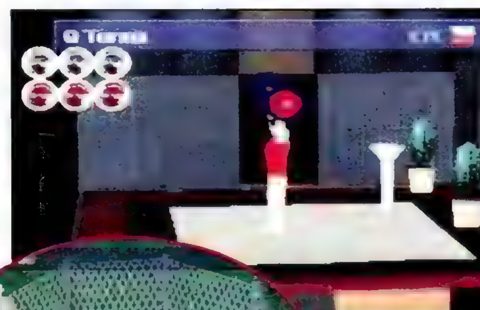
Parole: Immer schön weiterkraulen!

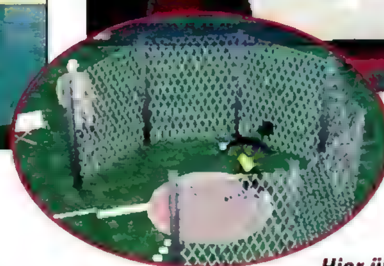






Um genau ins Schwarze zu treffen, braucht Ihr einen fixen Daumen





Hier übertritt man als Anfänger oft



SZENE-CHAT

Diesen Monat geht der Wanderpokal für das aggressivste Vorgehen im Markt (den Nintendo lange für sich beanspruchte) eindeutig an Sony. Die überraschende Preissenkung der Playstation auf der E3 in Los Angeles hat die Konkurrenten Sega und Nintendo kalt erwischt – auch wenn´s keiner zugeben würde. Sega hat zwar blitzschnell reagiert und den Preis für den Saturn vergleichbar gesenkt, doch der Verdrängungskrieg tut Sega viel mehr weh als Sony. Über eines muß man sich nämlich im klaren sein: Da geht es nur um Marktanteile, Geld verdient keiner dabei. Im Gegenteil, mit diesen Preisen für Saturn und Playstation bleibt weder für die gebeutelten Händler ein anständiger Verdienst, noch für den Hersteller. Mit ziemlicher Sicherheit legen Sega und Sony kräftig drauf. Wer bei dem rasanten Verlustgeschäft wohl den längeren Atem hat, dürfte klar sein – vor allem, nachdem Sega durch die Einbrüche im Konsolengeschäft der letzten beiden Jahre ohnehin schon geschwächt ins Rennen geht. Sollte Big N sein heiß erwartetes Nintendo 64 endlich in den gewünschten Stückzahlen liefern, könnte es sogar passieren, daß der Handel dieses Gerät lieber verkauft als die Hardware der beiden anderen Streithähne – denn es bleibt einfach eine größere Gewinnspanne übrig. Nintendo hat allerdings ein ganz anderes Problem: Die ersten Titel für Nintendo 64 sehen derart gut aus, daß jedes nachfolgende Spiel daran gemessen werden wird. Die Meßlatte für N64-Spiele wird so hoch liegen wie bei keiner anderen Konsole zuvor. Davor haben vor allem die Lizenznehmer Angst, denn keiner hat das Geld und die Zeit, wie Nintendo fast drei Jahre an einem "Mario 64" zu basteln. Und dann die Modulpreise! Im Schnitt wird das N64-Spiel wohl zwischen 20 und 50 Mark mehr kosten als ein Titel für Saturn oder Playstation. So oder so wird das nächste Weihnachtsgeschäft der Horror: Auf der E3 wurden so viele Titel angekündigt, daß nicht alle ein Verkaufserfolg werden können, selbst wenn sie überdurchschnittlich gut sind. Klein Otto Normalverbraucher bekommt zu Weihnachten nun mal nicht zehn oder 15 Spiele geschenkt, sondern allenfalls drei. Im Zweifelsfall sind das drei Titel mit 90% Spielspaß oder höher, die anderen fallen einfach über den Rand, obwohl sie eine Qualität zu bieten haben, die zu einem anderen Zeitpunkt der Hit gewesen wäre. Wieder trifft es vor allem Lizenznehmer und kleine Firmen. Kein Wunder war die E3 auch die Messe der Allianzen, Fusionen und Firmenübernahmen. Allerdings frage ich mich, ob es gut für den Markt ist, wenn wenige Giganten das ganze Geschäft bestimmen. Wie auch immer – all dies ist sowieso nur graue Theorie. Wollen nur hoffen, liebe Konsolenfreunde, daß nicht wieder der teure PC zum eigentlichen Gewinner des Gerangels im Videospielmarkt wird. In den letzten Jahren war er das nämlich. Eindeutig.

SPIELREGELN

SO WERTEN WIR

Es ist nicht einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind aber erprobte Werkzeuge



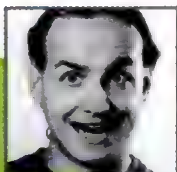
Dirk

Von seinen zweiwöchigen Saufgelagen in Berlin kommt er immer völlig fertig zurück



Hartmut

Hat sich am letzten Tag in Los Angeles noch einen amerikanischen 300 PS-Boliden gemietet



Ralph

Seine Studenten behaupten, Ralph wäre viel strenger als alle Professoren zusammen

System: Game Boy
Spieletyp: Action-Shoot'em-Up
Hersteller: Konami
Megabit: 1
Testversion: Konami
Spieler: 1
Features: Continue, Paßwörter
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 9
Preis: ca. 70 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Musik:	80%
Soundeffekt:	75%
Grafik:	81%



Spielspaß 90%

Ganz oben findet Ihr die Beschreibung des Spieletyps sowie technische Daten. Danach folgt die Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1-3 ist leicht spielbar, 4-6 mittelschwer, 7-9 sehr schwer. Neu ist unsere Altersempfehlung. Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (auf keinen Fall zu steigern) variieren. Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet nicht offiziell erhältliche Importmodule.



Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem Video-Games-Classic-Prädikat

super



gut



geht so

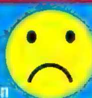
na ja



hilfe

[illegible]

Keine Spielspaß-Wertung
wegen übler Gewaltszenen



Der Verlag und seine Mitarbeiter lehnen gewaltverherrlichende Spiele ab. Aus diesem Grund erhalten solche Titel keine Spielspaßwertung.



Wolfgang

Das tolle Bild von ihm und dem Playmate von der E3 gibt er nicht mehr aus der Hand



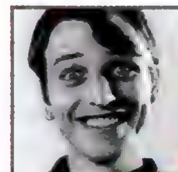
Tet

Wie Tets Schwager sich in die letzte Ausgabe geschwindelt hat, weiß keiner von uns



Robert

In der einen Woche Urlaub in Florida hat er sämtliche Theme Parks und Rides durchgemacht



Jan

Seit seiner Heirat kann er nicht mehr so, wie er will und muß öfters, auch wenn er nicht will

Das Kleingedruckte

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" gewählt – je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: Ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflußt, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.

VG-HITPARADE

Media Control Top 10

Nintendo

1	(1)	Donkey Kong Country 2	SNES
2	(4)	Asterix & Obelix	Game Boy
3	(10)	Super Mario Land	Game Boy
4	(3)	Int. Superstar Soc. Del.	SNES
5	(5)	Super Mario World 2	SNES
6	(2)	Secret of Evermore	SNES
7	(6)	Asterix & Obelix	SNES
8	(9)	Donkey Kong Land	Game Boy
9	(7)	Die Schlümpfe	Game Boy
10	(–)	Super Mario Land 3	Game Boy

Sega

1	(1)	FIFA Soccer 96	Mega Drive
2	(6)	Die Schlümpfe	Mega Drive
3	(3)	NBA Live 95	Mega Drive
4	(–)	Theme Park	Mega Drive
5	(2)	NHL Hockey 96	Mega Drive
6	(10)	Sonic 3	Mega Drive
7	(neu)	Toy Story	Mega Drive
8	(4)	Earthworm Jim 2	Mega Drive
9	(neu)	Sonic Compilation	Mega Drive
10	(8)	König der Löwen	Mega Drive

Playstation

1	(1)	Wing Commander 3	Playstation
2	(neu)	Alien Trilogy	Playstation
3	(neu)	The Need For Speed	Playstation
4	(10)	Road Rash	Playstation
5	(5)	Total NBA'96	Playstation
6	(neu)	D	Playstation
7	(neu)	Magic Carpet	Playstation
8	(7)	Destruction Derby	Playstation
9	(4)	Thunderhawk 2	Playstation
10	(2)	Krazy Ivan	Playstation

Saturn

1	(1)	Sega Rally	Saturn
2	(2)	Virtua Cop	Saturn
3	(7)	Virtua Fighter 2	Saturn
4	(neu)	Magic Carpet	Saturn
5	(neu)	Wipeout	Saturn
6	(10)	Worms	Saturn
7	(3)	Thunderhawk 2	Saturn
8	(–)	FIFA Soccer '96	Saturn
9	(4)	Sim City 2000	Saturn
10	(5)	Mystaria	Saturn

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern. Die Zahl in Klammern ist die Vormonats-Plazierung

Die Hits der Redakteure



spielt zur Zeit: Quake (im Netz), PC
hört zur Zeit: Red Hot Chili Peppers, die Neue
Film-Favorit: Nicht schuldig



spielt zur Zeit: Duke Nukem 3D, PC
hört zur Zeit: K7, Swing Batta Swing
Film-Favorit: From Dusk Til Dawn



spielt zur Zeit: Super Mario RPG, SNES
hört zur Zeit: die Englein singen
Film-Favorit: Das Baumhaus



spielt zur Zeit: Iron Storm, Saturn
hört zur Zeit: Blam! Soundtrack
Film-Favorit: Birdcage



spielt zur Zeit: Pete Sampras Extreme, PSX
hört zur Zeit: Geto Boys, The Resurrection
Film-Favorit: From Dusk Til Dawn



spielt zur Zeit: Fade to Black, PSX
hört zur Zeit: Metallica, Load
Film-Favorit: Twister (wegen Spezialeffekte)



spielt zur Zeit: Dragon Force, Saturn
hört zur Zeit: Shake it von Masami Okui
Film-Favorit: Sanctuary

Kinohits des Monats

1. **Dracula - Tot aber glücklich** mit Leslie Nielsen
2. **Dead Man Walking** mit Sean Penn und Susan Sarandon
3. **Toy Story** computeranimierter Film von Disney
4. **Two Much** mit Antonio Banderas und Melanie Griffith
5. **Twelve Monkeys** mit Bruce Willis und Brad Pitt
6. **Nur aus Liebe** mit Katja Riemann
7. **Navh fünf im Urwald** mit Franka Potente
8. **White Squall** mit Jeff Bridges
9. **Der dritte Frühling**
10. **Sinn und Sinnlichkeit** mit Hugh Grant

Quelle: VG

VG-Leser Top 10

1	Alien Trilogy	Playstation
2	Ridge Racer Revolution	Playstation
3	Resident Evil	Playstation
4	Sega Rally	Saturn
5	FIFA Soccer '96	PSX/Saturn
6	Tekken	Playstation
7	Need For Speed	Playstation
8	Total NBA'96	Playstation
9	Discworld	Playstation
10	Wing Commander 3	Playstation

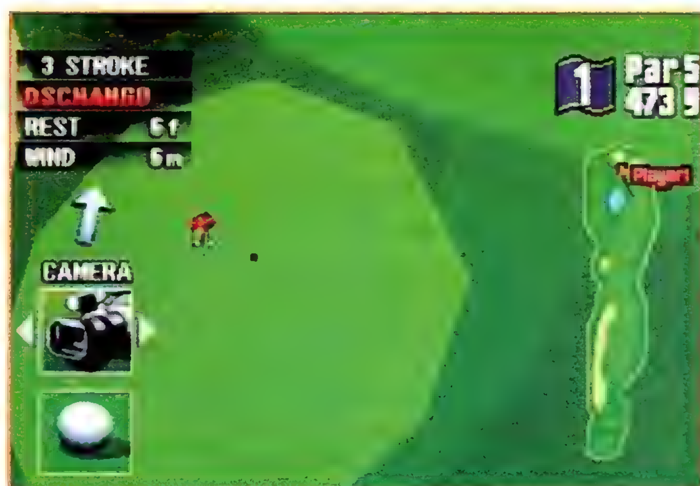
Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: Magna Media Verlag, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Postfach 1304, 85531 Haar, Fax: 089/4613 5046

Die zehn besten Tests

1	Iron Storm	Saturn	90%
2	Super Mario RPG	SNES	85%
3	Bomberman 4	SNES	81%
4	Pete Sampras Extreme	Playstation	80%
5	Fade to Black	Playstation	78%
6	Impact Racing	Playstation	71%
7	Shellshock	Playstation	69%
8	Slam 'n Jam '96	Sat/PSX	67%
9	Megaman X3	Saturn	66%
10	Pocahontas	Mega Drive	65%

Die Redaktions-Top-Ten ergibt sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge

SONY PLAYSTATION



Reine Spielerei - Wer soll aus dieser Sicht bloß einlochen können?



Zusch! Bei Bunkerschlägen spritzt der Sand effektvoll in die Höhe

Very Disappointing

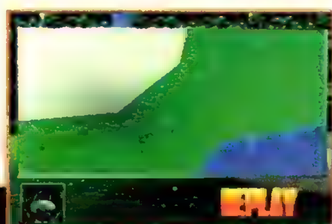
Konami Open Golf

Was man Konami zugute halten muß, ist die Tatsache, daß es endlich einmal eine Firma geschafft hat, Golfspieler zu animieren, die nicht wie in die Landschaft "reingeklebt" aussehen. Sehr viel weiter gingen die Anstrengungen, dem Käufer ein außergewöhnliches Spiel fürs Geld zu bieten, allerdings nicht. Nach *U.S. Gold* und *Vic Tokai* hat es nun schon zum dritten Mal eine Firma gewagt, nur einen einzigen lumpigen Kurs auf dem unendlichen Speicherplatz einer CD unterzubringen. Ihr könnt Euch entweder im Trainingslager erst an die neuartige Doppelklick-Schlagsteuerung gewöhnen oder gleich mit bis zu drei anderen Mitspielern ein



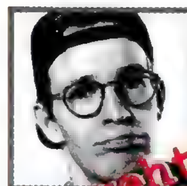
richtiges Match austragen, bzw. beim Stroke- oder Skinsplay um Preisgelder an jedem Loch kämpfen. Im Unterschied zu den meisten Konkurrenzprodukten bedeutet ein Schlag ins Rough bei K.O.G. meistens ein bis zwei Schläge Verlust. Bei "PGA" konnte man oft aus dem tiefsten Dickicht heraus mit einem beherzten Schuß noch 200 Yards wettmachen.





Die Spiegeleffekte im Wasser sind zwar nett gemeint, trotzdem wirkt die Grafik unnatürlich.

Hier dagegen ist man besser beraten, den kürzesten Weg zurück zum Fairway zu nehmen, da Ihr sonst bald kein Land mehr seht. *ds*



geht so

„Bei meinem ersten Kontakt mit Konamis Golfspiel auf der Nürnberger Spielwarenmesse war ich wegen den guten Spieleranimationen und der Benutzerfreundlichkeit sehr angetan. Wenn man das Teil dann aber in aller Ruhe zuhause zockt, fallen die Nachteile recht schnell ins Auge: Da Ihr nur einen Putter besitzt, sind ultrakurze Putts oft das reinste Glücksspiel. Dazu kommt, daß Ihr das übliche Gefälle-Raster nicht direkt am Grün einblenden könnt, sondern dieses zuvor in einem anderen Bildschirm anschauen und Euch dann merken müßt. Leider haben hier lediglich ganz brave Golfer eine Chance. Mutige Spieler fallen sofort in der Tabelle zurück, weil manchmal derart viele Schläge nötig sind, um aus einem Bunker oder Heavy Rough wieder herauszukommen. Grafik-technisch sind nur die Spieler lobenswert; sämtliche Bäume sehen gleich aus und das Replay von der Seite ist auch nicht sehr gelungen."



Mit dem Fadenkreuz legt Ihr fest, wie der Ball geschlagen wird

System: Sony Playstation
Spieletyp: Golfsimulation
Megabit: CD
Hersteller: Konami
Testversion: Konami
Spieler: 1-4
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 8
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 62%
Musik: –
Soundeffekte: 69%

Spielspaß 56%



Bei Dunk-Shoots kommt erst die richtige Stimmung auf



Steht der Angreifer frei, zieht er mühelos an der Defense vorbei

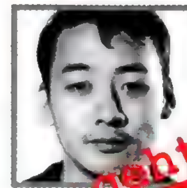
SONY PLAYSTATION

SEGA SATURN

Ab ins Körbchen!

Slam'n Jam '96

In letzter Zeit häufen sich auch hierzulande die Zahl der 32 Bit-Basketballsimulationen. Und wieder ist es ein *NBA Soundso*-Spiel... oder doch nicht? Tatsächlich sind die einzigen authentischen NBA-Stars in *Slam'n Jam '96* Earvin "Magic" Johnson und Kareem Abdul-Jabbar, deren Dunk-Künste naturgetreu wiedergegeben werden. Wenn man die 3DO-Version vom letzen Jahr zum Vergleich heranzieht, stellt man fest, daß am Spiel nichts verändert wurde. Die Perspektive hinter dem Korb gewährt Euch einen Blick längsseits auf das Spielfeld. Sie kann nicht verändert werden. Lediglich die Zoom-Funktion verleiht dem Spiel vor allem bei Dunks die nötige optische Würze. Im Spielsystem lassen sich ebenfalls keine Neuerungen ausmachen. Ihr könnt Freundschafts-, Saison- oder Playoff-Spiele mit 27 Mannschaften bestreiten, worunter sich auch ein "Dream Team" mit Johnson und Jabbar befindet. Im Optionsmenü nehmt Ihr Euch die nötigen Einstellungen an Schwierigkeitsgrad, Fouls oder Konditionsabfall der Spieler vor. Auch die Live-Kommentare des CNN-Sprechers Van Earl Wright lassen sich hier ausknipsen. tet


geht so

„Spielspaß statt Spielerdatenbank – so hieß vor genau einem Jahr die Devise bei den Entwicklern von Slam'n Jam '95. Damals bestach dieses actionreiche Basketballspiel durch die für damalige 3DO-Verhältnisse hervorragende Grafik und Spielbarkeit. Obwohl seitdem viel Zeit verstrichen ist, hat sich am Spiel nichts verändert, geschweige denn verbessert. So wirkt die Grafik ziemlich ruckelig und nach einem Menü für die Perspektivenwahl sucht man vergeblich. Im Vergleich zu anderen 32 Bit-Basketballspielen sieht Slam'n Jam '96 hoffnungslos veraltet aus. Das wäre aber noch nicht das schlimmste. Ich finde es eine Frechheit, ein 3DO-Spiel unverändert für die neuen 32 Bit-Konsolen umzusetzen. Unterschiede zwischen der Sony- und Sega-Variante bestehen folglich nicht. Lediglich bei der Turbo-Funktion zeigen Saturn-Spieler mehr Kondition, weil die Turbo-Leiste etwas länger anhält."

System: Playstation/Saturn
Spieletyp: Basketballsim.
Megabit: CD
Hersteller: Crystal Dynamics
Testversion: BMG
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	65%
Musik:	62%
Soundeffekte:	72%

Spielspaß 67%

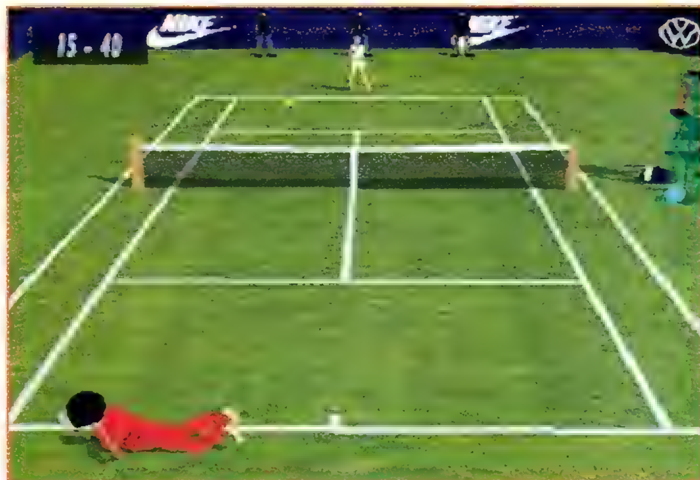




Obwohl nur eine Ansicht verfügbar ist, bleibt die Übersicht



Führt Ihr den Ball, wird der Paß-Receiver durch einen Pfeil markiert



Jimmy "Rasta" Flex (vorne) hat den Ball gerade noch erwischt



Wer mehr Abstand braucht, schaltet einfach in die Fern-Perspektive

Pistol Pete still rules

Sampras Extr. Tennis

CLASSIC

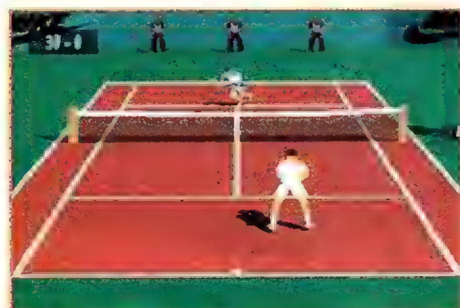
Die englischen Programmcode-Meister bei Codemasters konnten bei der dritten Neuauflage ihrer Pete Sampras´schen Erfolgsserie mal so richtig ihre Talente unter Beweis stellen. Man trifft einerseits auch in dieser Version wieder auf viele bekannte Menüpunkte wie z.B. einen Vierspieler-Simultanmodus, den Knock-Out-Modus (bis zu acht Spieler abwechselnd), oder die versteckten Spieler (Rastaman, Punkergirl, etc.) bzw. Plätze (Streetball in der Bronx) . Andererseits gesellen sich hier einige neue Features dazu, deren Umsetzung eben erst auf einer 32-Bit-Maschine möglich und sinnvoll ist. Wie bei den meisten State-of-the-Art-Sportspielen derzeit üblich, habt Ihr die Auswahl zwischen unterschiedlichen Perspektiven, die sich auch während eines Matches noch verstellen lassen. Die Ich-Perspektive (funktioniert natürlich nur im Einspielermodus) ist dabei allerdings mehr als Jokus gedacht, da Ihr Bälle ungleich schwerer annehmen könnt. Automatische Replays gehören natürlich ebenso ins Optionssortiment, wie ein "Create Player Feature". Hier vergebt Ihr 100 Prozentpunkte auf verschiedene Kategorien wie Schnelligkeit, Aufschlagstärke, usw. Außer dem amerikanischen Namensgeber dieser Simulation spielen keine weiteren Berühmtheiten mit (Lizenzen kosten schließlich ein paar Märker, und Tennisprofis geben sich Mitte der 90er auch nicht mehr mit 'nem Taschengeld zufrieden). Dafür haben die Vorzimmerdamen der sieben Programmierer die Listen mit den gebräuchlichsten Vor- und Nachnamen der acht Gastgeberländer wälzen dürfen. Dadurch sind auch so reizende Kombinationen wie Stefan Huber (Hi,Hi), Olga Kruschev oder Pamela Peterson entstanden. Damit sich die neuerschaffenen Champs mit den 08/15-Namen auf ihren Heimat-Courts auch wohlfühlen, erklingt die Ansage in der jeweiligen Landessprache. In der Frankfurter Halle tönt es deutsch aus dem Lautsprecher, auf dem Hong Konger Hartplatz dagegen in waschechtem chinesisch. Die Fülle der Sprach- und Soundsamples ist wahrlich eine Besonderheit bei *Sampras Extreme Tennis*: Durch geschickte Programmierung entstand hier eine Art "intelligente Soundkulisse", die sich von selbst auf das Spielgeschehen einstellt. Man glaubt mit der Zeit tatsächlich von realen Zuschauern umgeben zu sein, die das Spiel genau verfolgen und bestimmte Spielzüge entsprechend "honorieren". *ds*



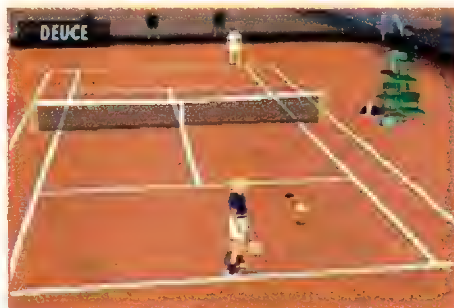
Nicht grinsen, sondern neue Klamotten kaufen!



Auge in Auge mit dem Ball in der Ego-Perspektive



Professionelle Arbeit, sogar an die Bandenwerbung wurde gedacht



Falls die Spieler nicht gerade faul rumstehen, sehen deren Bewegungen super aus

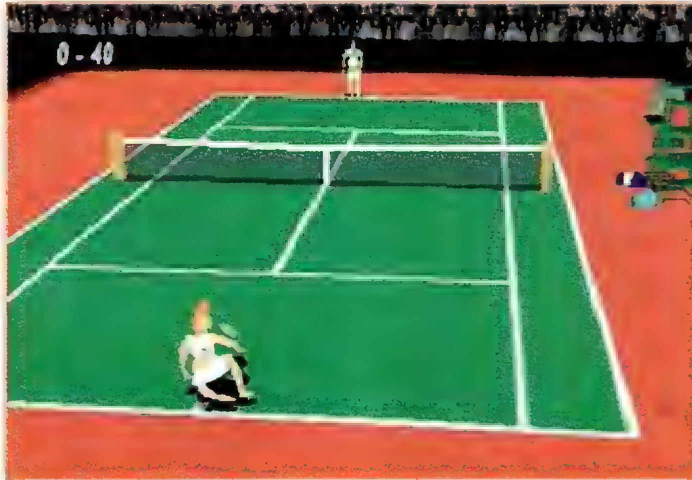


24 Cracks stehen zur Auswahl. Einige sind aber nur per Cheateingabe "erhältlich".

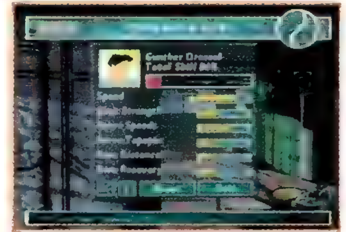


„So gut kann also eine zeitgemäße Tennissimulation aussehen, wenn nur die richtigen Leute am Werk waren: butterweiche Bewegungsabläufe der Spieler gepaart mit einer guten Aufschlagsteuerung (Ihr markiert den Aufschlagpunkt mit einer "Linse" à la Jimmy Connors Tennis, die in drei verschiedenen Geschwindigkeiten erhältlich ist), werden durch eine spitzenmäßige Soundkulisse abgerundet . Zu zweit gegeneinander oder zu viert macht Sampras Tennis auf der Playstation extremely viel Spaß. Mit den vier verschiedenen Schlagvariationen, die jeweils auch in angeschnittener Form angewendet werden können, bieten sich eigentlich schon genug Möglichkeiten, die Gegner aus der Ruhe zu bringen. Schön wäre es, wenn man die Schlagstärke zusätzlich noch bei jedem Schlag, und nicht nur beim Aufschlag regeln könnte. Ansonsten gibt's aber eigentlich nichts zu meckern. Für Tennisfreunde ist S.E.T. ein Muß – zur Zeit gibt es einfach kein besseres Spiel in dieser Sparte."


Jedes Match wird anschließend im Fernsehen besprochen



In der vorderen Hälfte geht gerade ein versteckter Spieler in die Knie


In diesem Menü kan man die Eigenschaftswerte der Spieler individuell verändern

System: Playstation
Spieletyp: Tennisspiel
Megabit: CD
Hersteller: Codemasters
Testversion: Codemasters
Spieler: 1 bis 4
Features: Speicherfunktion
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	75%
Musik:	40%
Soundeffekte:	85%

Spielspaß 80%

SONY PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION



Taucht ein Feind auf, wird automatisch an das Geschehen gezoomt



Per Knopfdruck zückt Conrad seine Knarre und geht in Schußstellung

Missing in Space

Fade to Black

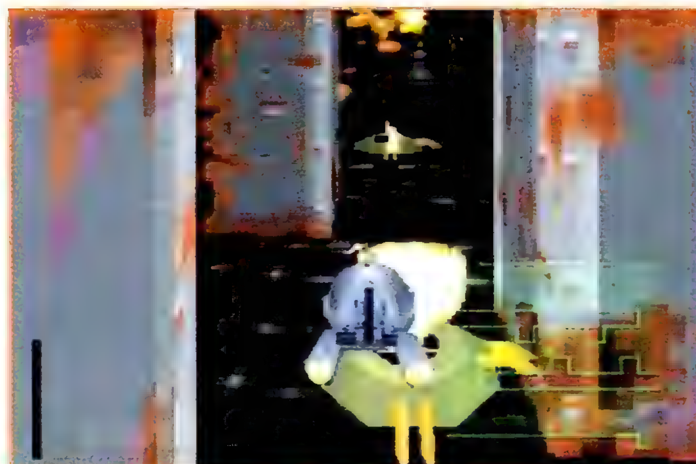
Vor knapp zwei Jahren begeisterte das Action-Adventure *Flashback* die gesamte 16-Bit-Gemeinde. Mit *Fade to Black* präsentiert Delphine die 3D-Fortsetzung des beliebten Sci-fi-Thrillers. Die Geschichte knüpft nahtlos an der des Vorgängers an: Nachdem Spezialagent Conrad B. Hart seine Erzfeinde, die Morphs, besiegt hat, begibt er sich in den Gefrierschlaf und tritt die weite Rückreise zur Erde an. Kurz vor der Ankunft wird er erneut von den Morphs abgefangen und findet sich nach einer unsanften Auftauprozedur auf dem Gefängnisplaneten 'New Alcatratz' wieder. Dort trifft er auf seinen alten Kumpel John O'Connors, der seit längerem einen Ausbruch plant und Conrad gleich mit einbezieht. Ab diesen Zeitpunkt steuert Ihr die Heldenfigur, und Eure Mission besteht darin, die Macht der Morphs zu schwächen und schließlich aus dem Gefängniskomplex zu entkommen. Auf Eurem beschwerlichen Weg müssen zahlreiche Minipuzzles gelöst, geheime Räume erforscht und eklige Monster gekillt werden. Mit einer spärlichen Handfeuerwaffe zieht Ihr durch verwinkelte Korridore und lehrt die außerirdische Allianz das Fürchten. Alle Feindobjekte setzen sich, wie die Umgebung, überwiegend aus texturierten Polygonen zusammen. Conrad kann rennen, springen, kriechen, zur Seite springen und auf Knopfdruck die Waffe zücken. Das heißt, Ihr marschiert relativ frei durch detaillierte 3D-Kulissen, die wie beim Film, aus verschiedenen Blickwinkeln präsentiert werden. *ws*




Unterwegs trefft Ihr auf teils absonderliche Blechkameraden



„Warum Fade to Black auf dem PC-Sektor keine größeren Erfolge verbuchen konnte, ist mir völlig schleierhaft. Die 3D-Engine scrollt, zoomt und dreht flüssig und bietet dabei sogar noch mehr Detailreichtum (Texturen) als das Original. Drumherum werden jede Menge Gegenstände, originelle Rätselkost, spannende Ballerduelle und eine sehr gute deutsche Sprach-Synchronisation geboten. Auch in puncto Spieldesign stimmt nahezu alles: Eine durchdachte Joypad-Steuerung, die nicht besser gelingen hätte können und viele verzwackte Levels motivieren kräftig. Die Animation aller Sprite-Objekte sind hervorragend in Szene gesetzt, zudem sorgt das wandlungsfähige Feindvolk und zahlreiche Geheimräume für bemerkenswerte Abwechslung. Trotz des verdammt hoch angesiedelten Schwierigkeitsgrades kann ich Fade to Black jedem Action-Adventure-Fan nur weiterempfehlen."


In einem späteren Level steuert Ihr ein Minischiff durch die Gänge

System: Playstation
Spieletyp: Action-Adventure
Megabit: CD
Hersteller: EA/Delphine
Testversion: EA
Spieler: 1
Features: Paßwort, Memory Card-Save
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	75%
Musik:	53%
Soundeffekte:	72%

Spielspaß 78%

Guns'n'Homeboys

Shellshock

Dem allgemeinen Trend zur Umsetzung folgend, gibt's nun das groovige 3D-Panzer-spektakel auch für die Playstation. Wie auf dem Saturn steigt Ihr als Frischling in die Söldnertruppe "Da Wardenz" ein, um dem weltweiten Bösen einen großkalibrigen Riegel vorzuschieben. Dieser gestaltet sich als Kampfpanzer vom Typ Predator und verfügt neben den unbegrenzten Standardwaffen Haubitze und MG über SAM-Abschußrampen (Raketen müßt Ihr vom Missionshonorar kaufen) und ein Funkgerät. Damit ruft Ihr im Notfall Euren Kumpel "911", der dann (nach wuchermäßiger Bezahlung, versteht sich) mit seiner A10 einen Luftangriff fliegt. Des weiteren kauft Ihr Panzerung, Motor-Tuning und Waffen-Upgrades. Die Missionen reichen wieder von "Mach' alles platt" über Geiselbefreiung bis hin zum Geleitschutz. Zum Spiel gibt's Hip-Hop-Sound und lässige Kommentare über Funk. Spielstände sichert Ihr per Memory-Card oder Paßwort. *js*



Shellshock kracht auf der Playstation genauso schön, wie auf dem Saturn. Die Umsetzung ist fast 1:1 gelungen.



„Die Umsetzung vom Saturn auf die Playstation ist nahezu 1:1 geglückt. "Nahezu", weil Ihr entfernte Feinde auf der Playstation nur als undeutliche Schatten ausmacht und der Vorrat an Sprachsamples im Vergleich zur uns gezeigten Saturn-Version geringfügig aufgestockt wurde. An den Mängeln der Saturn-Ausgabe wurde hingegen nicht gefeilt. Nach wie vor ist die Steuerung nicht ganz Panzer-gerecht, die Übersichtskarte ein Witz, Fairneß oft ein Fremdwort und die spielerische Abwechslung nicht gerade überragend. Wieder muß ich sagen: "Nett, krachig, groovy – aber nicht hitverdächtig."“

System: Playstation
Spieletyp: Panzersimulation
Megabit: CD
Hersteller: Core Design
Testversion: Centre Gold
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 72%
Musik: 76%
Soundeffekte: 70%

Spielspaß 69%

SONY PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION



Ballern – Ausweichen – Schnellersein, darauf kommt's an

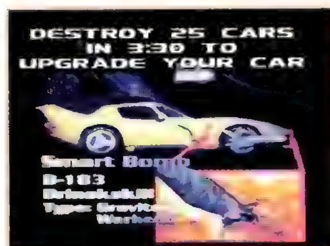


Zentimeter vor dem Ziel ereilte mich hier das "Time Out"

Ohne StVO

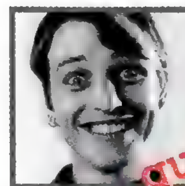
Impact Racing

Endlich ist es soweit, *Impact Racing* kommt in die Läden. Das Erstlingswerk von Dublin Fun Com haben wir Euch ja schon im Preview vorgestellt. Es handelt sich um ein 3D-Rennspiel, bei dem hemmungslos geballert wird. Für jeden Kurs gibt's ein Zeitlimit, das Ihr nur einhalten könnt, wenn Ihr verteufelt gut fahrt, "Kriecher" mit Waffengewalt aus dem Weg räumt und Minen sowie brennenden Benzinlachen geschickt ausweicht. Natürlich könnt Ihr Gegner auch rammen, dabei leidet Eure Karre aber genauso wie alle anderen. Werdet Ihr von Raketen getroffen oder lauft auf eine Mine auf, nimmt zuerst die Stärke des betroffenen Schildes ab, dann geht's Euch an die Energie. Gottseidank hinterlassen zerstörte Gegner Extras. War der Übeltäter vor Euch, müßt Ihr das Extra aufsammeln, gab der Feind hinter Euch das Lenkrad ab (durch Minen oder Flammenwerfer) wird Euch das Goodie automatisch gutgeschrieben. Extra-Zeit, Raketen, Minen, Sprit für den Flammenwerfer, Smartbombs, Schild-Power und Lebensenergie liegen auf der Straße. Allerdings habt Ihr nicht von Anfang an alle Waffen. Macht Ihr im Rennen genügend Feinde nieder, geht's ab in eine Bonusstufe, in der Ihr nach ausreichendem Overkill eine neue Waffe bekommt. Dann dürft Ihr auch sogleich ein Paßwort notieren, oder den Spielstand auf der Memory-Card festhalten. Neben den krachigen Soundeffekten verwöhnen dabei rasante Technoklänge Eure Lauschlappen. *js*





Nach bestandener Bonus-Runde wird aufgerüstet. Die Grafik ist superflott.



gut

Soo toll sieht Impact Racing auf Anhieb gar nicht aus. Wenn Ihr aber erst einmal auf der Piste seid und die tolle Geschwindigkeit erlebt, wird's schon halbwegs interessant. Dazu noch die granatenmäßige Dauerfeuer-Action plus den feinen Techno-Sound – schon läßt Euch das Teil keine Ruhe mehr. "Schweißtreibend" wäre das erste Wort, das mir zu Impact Racing einfällt. Das Spiel ist simpel gemacht, vom Renn-Realismus fehlt jede Spur, und trotzdem kann man sich allenfalls über etwas mangelnde Abwechslung beklagen. Die Motivation rührt hauptsächlich vom Extrawaffen-System her: "Welche Wumme krieg' ich wohl als nächstes?", treibt Euch von einem Level zum nächsten. Impact Racing ist sicher kein Spiel, das in die Geschichte eingeht, trotzdem ist es gut durchdacht, prima spielbar und bietet hübsch fetzige Action.



Dich krieg' ich! Gegner im Fadenkreuz haben nichts zu lachen.

System: Playstation
Spieletyp: Rennspiel mit Action
Megabit: CD
Hersteller: Dublin FunCom
Testversion: Virgin
Spieler: 1
Features: Paßwort, Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 120 Mark

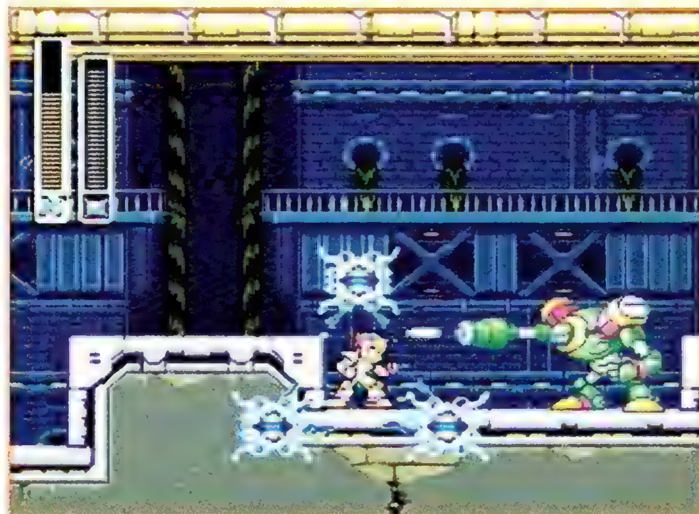
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	60%
Musik:	65%
Soundeffekte:	68%

Spielspaß 71%



Berührt Ihr die Stacheln an der Decke, habt Ihr ein Leben weniger



Geht den Extrawaffen die Puste aus, müssen neue Energiekapseln her

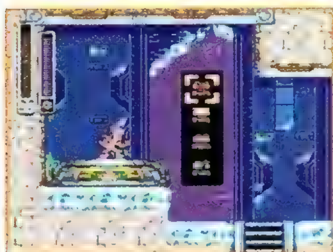
Doppelgänger

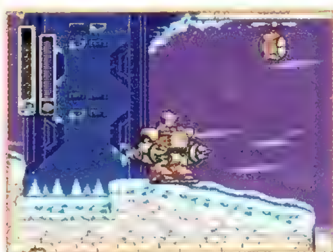
Mega Man X3

Sachen gibt's, die gibt's gar nicht! Was Capcom den stolzen Besitzern der beiden wichtigsten 32-Bit-Systeme (ein identisches SAT-MMX3 ist bereits erschienen) hier unterzujubeln versucht, ist eine 1:1 Konvertierung der gleichnamigen SNES-Version. Ja, Ihr habt richtig gelesen, Mega Man in 1A Super-Nintendo-Qualität ist jetzt auch auf der Playstation spielbar. Als kleines "Trostpflaster" kann sich der Käufer dieser CD während des Intros, und zusätzlich vor jedem neuen Level, noch ein kleines Anime-Filmchen mit dem blauen Maskottchen als Hauptdarsteller reinziehen. Ansonsten hat sich bis auf den Sound rein gar nichts verändert/verbessert. Die Rolle des notorischen Bösewichts wurde mal wieder mit Dr. Doppler besetzt. Besiegt Ihr im Anfangslevel den ersten Boß, dürft Ihr danach auf der Karte selbst bestimmen, in welcher Reihenfolge die folgenden acht Level durchgespielt werden. Nach jedem besiegten Obermotz steigt die Zahl Eurer Extrawaffen um den Faktor 1 an. Außerdem könnt Ihr in manchen Leveln wie gehabt Subtanks und Robo-Symbole einsammeln. Durch Einsatz der Robo-Items darf Mega Man an bestimmten Stellen in einen riesigen Mech umsteigen, mit dem sich Feinde viel einfacher plätten lassen, bzw. mit dem es sich auch über ansonsten tödliche Stacheln drübermarschieren läßt. Betretet Ihr irgendein Level zum zweiten Mal, könnt Ihr auf einer Art Röntgenbild sehen, ob sich noch wichtige Goodies in dieser Stage verbergen. *ds*



„Abgesehen davon, daß sich die letzten Mega Man Abenteuer immer mehr geähnelt haben, ist es ja wohl ein Witz, auf leistungsfähigeren Konsolen ein und dasselbe Spiel ohne jegliche neuen Features von den 16-Bittern einfach nur "rüberzukonvertieren". Wie wäre es denn zur Abwechslung mal mit etwas umfangreicheren Leveln, mehr Geschwindigkeit oder einer Spielfigur, die auch nach oben, anstatt nur seitwärts ballern kann? Langsam scheint Capcom wirklich die Puste auszugehen. Wenn Namco seine Arcade-Classics mit Uralt-Grafik auf CDs preßt, dann hat das noch irgendwo seine Berechtigung. Auf solch eine "veraltete" Capcom-Konvertierung kann die Spielewelt aber getrost verzichten (es sei denn, jemand steht völlig auf Jump'n Runs und hat schon lange kein Mega-Männchen mehr vernascht). Uns hängt der Typ jedenfalls langsam zum Hals heraus."





Besitzt Ihr das richtige Item, steigt Mega Man in den Mech



Im Vorspann erwartet Euch ein Mega-Man-Anime-Kurzfilm

System: Playstation
Spieletyp: Jump'n Shoot
Megabit: CD
Hersteller: Capcom
Testversion: Maro
Spieler: 1
Features: Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	61%
Musik:	65%
Soundeffekte:	65%



Spielspaß 66%

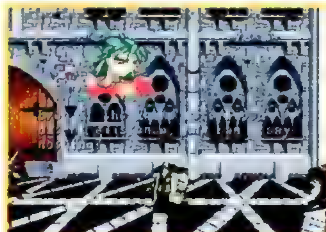
Wirres Zeug

Guardian Heroes

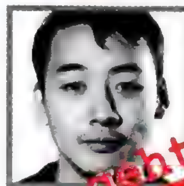
Der ewige Krieg zwischen Rebellen und dem Imperium nimmt nun andere Dimensionen an. In *Guardian Heroes* steuert Ihr einen Rebellenkämpfer durch das Seitenscroll-Kontingent, um dem Imperator eins auszuwischen. Dabei habt Ihr vier verschiedene Charaktere zur Auswahl, die sich in ihrer Kämpferklasse unterscheiden. Danach geht es in bester *Final Fight*-Manier durch ca. 20 Levels. Da das Spiel auch Rollenspielelemente in sich birgt, verzweigt sich die Story, und somit ändert sich auch die Stage-Anzahl. Der Held, der von einem computergesteuerten NPC (Non Playable Character) begleitet wird, erhält für seine Verdienste Erfahrungspunkte. Zusammen mit einem Kumpel dürft Ihr jedoch auch ein Beat'em Up bestreiten, wobei die Anzahl der Kämpfer unterschiedlich ist. Wieviele Charaktere Ihr dabei anwählen könnt, hängt davon ab, welche Stages Ihr im 1P-Modus bereits gemeistert habt. *tet*



In den Stages wird bis zum Abwinken gekämpft



Im Rollenspiel-Part folgt danach ein kleiner Plausch



„Sega bezeichnet Guardian Heroes als ein "Prügel-Rollenspiel", da Elemente aus beiden Genres im Spiel vereint wurden. Daß es dabei mitunter ziemlich chaotisch zugeht, sieht man schon an der Anzahl der HP-Balken auf dem Bildschirm. Wenn zehn und mehr Kämpfer sich auf dem Feld tummeln, ist eine präzise Steuerung fast unmöglich, man erkennt einfach kaum noch etwas auf dem Monitor. Als 2D-Beat'em Up kann es ebenfalls nicht überzeugen. Da fehlt es an der nötigen Steuerbarkeit. Zudem wirkt die Grafik eindeutig zu billig. Somit vereint Guardian Heroes leider nur zwei halbe Sachen. Aber zum "kurz mal abreagieren" eignet sich das Spiel allemal."

System: Saturn
Spieletyp: Prügel-Rollenspiel
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Sega
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 5
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	58%
Musik:	61%
Soundeffekte:	65%

Spielspaß 62%

SEGA SATURN

SEGA SATURN



Der deutsche Sprecher haut die ganze Zeit nur dumme Sprüche raus



Ihr dürft selbst bestimmen, welches Land in welcher Gruppe spielt

Mit UEFA-Segen

euro 96 England

Von 47 Mannschaften, die am größten europäischen Fußballereignis teilnehmen, haben sich 4x4 Teams für die Endrunde in England qualifiziert. Eben jene 16 Finalisten stehen Euch bei *Gremlins* superschön animierter und offiziell lizensierter Simulation zur Auswahl. Das ist im Prinzip auch schon der einzige Unterschied zur Playstation-Version (kam unter dem Namen Actua Soccer, bzw. ranSoccer auf den Markt), bei der mit 43 internationalen Teams um den World-Cup gekämpft wird. Außer bei *Victory Goal '96*, das noch nicht offiziell erhältlich ist, konnte unsereins auf Segas Zugmaschine noch nie so gelungene, flüssige Motion-Capture-Animationen bewundern, wie hier bei *euro '96*. Im Gegensatz zu *FIFA Soccer* zeichnet sich *Gremlins* Machwerk allerdings nicht gerade durch eine Vielzahl von verschiedenen Schußarten aus. Auf dem Joypad sind lediglich vier Buttons belegt. Wer sich an die Steuerung gewöhnen möchte, wählt den Trainingsmodus aus. Hier übt Ihr ohne Gegner Paßspiel und Torschüsse. Des weiteren existieren noch die zwei Modi "Freundschaftsspiel" und "UEFA Cup". Das gesamte Spiel wird von einem Sprecher mit deutschen Prollsprüchen "kommentiert". ds







Der Screenshot links gibt die Sicht der Ball-Kamera wieder. Durch den kleinen Ausschnitt seht Ihr wenig vom Rest der Mannschaft.



"Die Actua-Grafik-Engine macht auf dem SAT fast noch eine bessere Figur, als auf der PS, zumindest, was die Flüssigkeit der Spielerbewegungen angeht. Leider läßt dafür die Spielgeschwindigkeit zu wünschen übrig. Trotz Dauerdrücken der C-Taste (Turbo) hat man oft das Gefühl, nicht richtig vom Fleck zu kommen. Dieses Manko in Verbindung mit zu wenig Taktikmöglichkeiten läßt das offizielle UEFA-Cup-Spiel hinter vergleichbare Konkurrenzprodukte (von denen es allerdings noch nicht allzuviele gibt) zurückfallen. Ein weiterer Schwachpunkt sind die sechs Perspektiven, von denen drei unbrauchbar sind. Bei der "Ballkamera"-Einstellung befindet sich das Leder auch schon mal außerhalb vom Bild, da der Saturn mit Zoomen nicht nachkommt. Wenigstens beschert Gremlin uns hier die Original-Spielernamen. Trotz geringfügigen Verbesserungen gegenüber der PS-Version besticht "euro '96" lange nicht so, wie Segas "Victory Goal '96"."



Wenn Ihr eine große Glotze besitzt, bietet sich diese Perspektive an

System: Saturn
Spieletyp: Fußballspiel
Megabit: CD
Hersteller: Gremlin
Testversion: Sega
Spieler: 1 bis 4
Features: Spielstände speicherbar
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

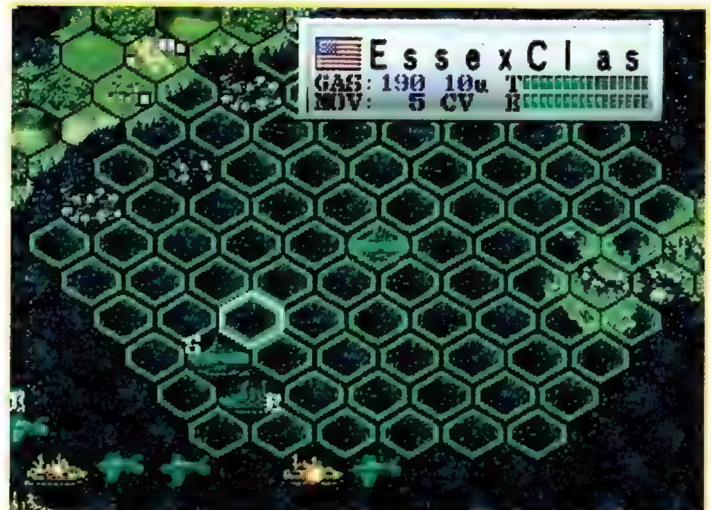
Grafik:	83%
Musik:	40%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß 62%

SEGA SATURN



Welche Waffe darf's denn sein? Eine Haubitze wird zugebombt.



Die grünen Felder zeigen an, wie weit Eure Einheit ziehen kann.

Referenz in Hex

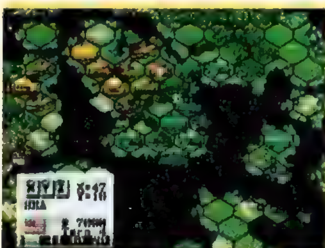
Iron Storm

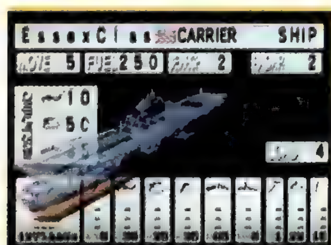


Für alle Konsolenstrategen, dürfte ein lange gehegter Wunsch in Erfüllung gehen – endlich gibt es *Advanced Military Commander* auch für Nicht-Japaner. Unter dem Namen *Iron Storm* ist nun die amerikanische Version zu haben. *Iron Storm* ist ein Strategiespiel, bei dem es um taktische Kriegführung geht. Im Standard-Modus spielt Ihr je ein Szenario, im "Campaign-Mode" ist ein ganzer historischer Krieg zu gewinnen. Das Spielfeld ist in Hexfelder unterteilt. Einheiten werden grob in Flugzeuge, Basen, Schiffe, U-Boote, Infanterie und Panzer unterteilt. In Wirklichkeit kommen Hunderte von verschiedenen Einheiten vom Infanterie-Trüppchen bis hin zum Flugzeugträger zum Einsatz. Per Joypad (oder Maus) verschiebt oder befehligt Ihr jede Einheit pro Zug einmal, dann ist der Gegner dran. Wenn zwei Einheiten aufeinanderstoßen, kann es zum Kampf kommen. Dazu wählt Ihr die Waffe und die zu bekämpfende Einheit aus und verfolgt in einer gerenderten Zwischensequenz das Geschehen. Über Sieg oder Niederlage entscheidet der Zufall. Je nach Stärke der eingesetzten Einheit steigen oder fallen Eure Chancen allerdings gewaltig. Eroberungen bringen Geld für die Kriegskasse. Spiele sind jederzeit abspeicherbar, verbrauchen dabei allerdings immens viel Speicherplatz. *js*



„Gleich vorneweg: Iron Storm hat gegenüber der japanischen Version einen Nachteil, nämlich die Anleitung. Während man in Japan ein detailliertes Kriegshandbuch dazubekommt, beschränkt sich die englische Anleitung nur auf das Nötigste. Wichtige Feindheiten muß der Spieler selber herausfinden. Das Spiel an sich ist schnell durchschaut, bis Ihr allerdings wirlich fit seid, wird's lange dauern. In jedem Kampf lernt Ihr etwas dazu und denkt Euch "Das nächste Mal krieg' ich's noch besser hin". Auf den ersten Blick ist das Angebot an Szenarios nicht gerade gigantisch. Ein einziges Spiel kann allerdings Tage dauern. Die Zwischensequenzen sind abschaltbar, was das Spiel beschleunigt. Iron Storm ist ungemein fesselnd. Es motiviert endlos und ist in meinen Augen ***das*** *Hexfeld-Strategiespiel schlechthin. Bisher (und wohl auch in Zukunft) ist eine deutsche Version nicht in Sicht. Jeder Strategiefreund, der etwas Englisch versteht und einen Adapter besitzt, kommt an diesem "Jetzt-Schon-Klassiker" nicht vorbei."*





Information gibt's satt, die Einheiten sind authentisch


Jede Kampfsituation (und das sind viele) hat ihren eigenen Digi-Film

System: Saturn
Spieletyp: Strategie
Megabit: CD
Hersteller: Working Designs
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Speicheroption (RAM-Modul empfohlen)
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 8
Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik:	65%
Musik:	38%
Soundeffekte:	67%



Spielspaß 90%

SEGA SATURN



Shoot'em Up & Jump'n Run – Jedes Element wurde „geklaut".

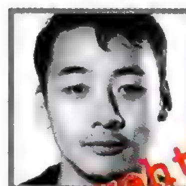


Der mechanische Shogun Nobunaga hantiert mit Turteltauben

Trägheitsmoment

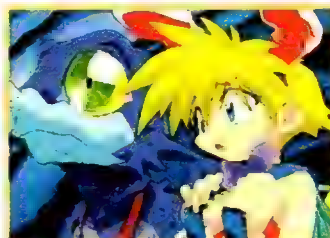
Keio Flying Squadron

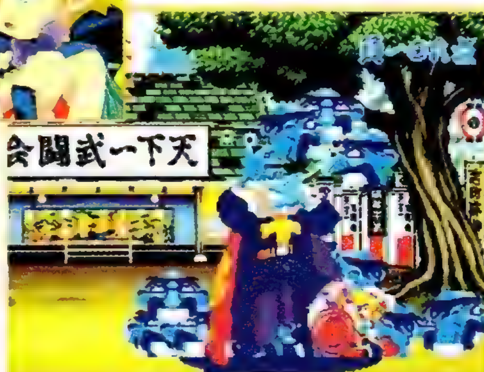
Erinnert Ihr Euch an jenes abgefahrene Shoot'em Up mit dem vielsagenden Namen *Keio Flying Squadron* fürs Mega-CD? Wer diese Frage auf Anhieb bejahen kann und zudem einen Saturn besitzt, darf sich nun auf die zweite Runde gefaßt machen. Nur, diesmal haben sich die Entwickler ein besonders kluges Spielkonzept ausgedacht: Es ist ein konventionelles Jump'n Run! Die insgesamt fünf Levels beinhalten so ziemlich alles, was seit *Donkey Kong Country* und *Earthworm Jim* zu einem standardmäßigen Action-Jumper dazugehört. So beginnt die Geschichte in einem Waldstück, führt u.a. über Achterbahn- und Unterwasser-Stages bis hin in den Weltraum. Auch wer kein Japanisch versteht, wird dabei kaum Mühe haben, die herumliegenden Items aufzuheben und sinnvoll einzusetzen. Es existieren drei Sorten von Waffen-Extras: Ein Hammer, ein Regenschirm und Pfeil und Bogen, wobei immer nur eine Waffe aufgenommen werden kann. Alle anderen Items wie Tanuki-Skulpturen oder Hinweisschilder dürft Ihr darüber hinaus aufnehmen und auf herannahende Gegner werfen. Ist so ein ganzer Level gemeistert, erfreut Ihr Euch an den teilweise vollanimierten und synchronisierten Zwischensequenzen. Aber *Keio* wäre nicht *Flying Keio*, wenn es nicht auch hitzige Luftgefechte gäbe. Dafür ist in den Levels 2 und 5 ausgiebig gesorgt, denn hier mischen sich astreine Shooter-Passagen ins Jump´n Run tet



geht so

„Als seinerzeit Keio Flying Squadron fürs Mega-CD erschien, wurde es als eine gelungene "Parodius-Parodie" hochgejubelt. Nun, drei Jahre später, hält sich die Begeisterung eher in Grenzen. Zwar ist das Spiel immer noch witzig und bunt, doch leider vermißt man in diesem zweiten Teil den erfrischenden Ideenreichtum von damals. Jedes Spielelement hat man irgendwie schon bei Donkey Kong Country einmal gesehen, und die eilig dazwischengeklemmten Shoot'em Up-Einlagen können ebenfalls nicht überzeugen, da sie offensichtlich schlichtweg direkt vom Vorgänger herüberkopiert wurden. Auch bei der Steuerung macht sich trotz Turbo-Lauffunktion ein Gefühl der Trägheit breit, da sich die Spielfigur nicht flink genug steuern läßt. Es wäre wahrscheinlich viel besser gewesen, das Shoot'em Up-Gefilde nicht zu verlassen und dafür am Spielkonzept um so mehr zu tüfteln. Auch würde ich persönlich keine 140 Mark für ein Spiel ausgeben, das man in einer Stunde bei mittlerem Schwierigkeitsgrad durchgespielt hat. So bleibt Keio Flying Squadron nur ein mäßiges Jump'n Run, das man in dieser Form (fast) genauso auf dem Mega Drive hätte realisieren können."





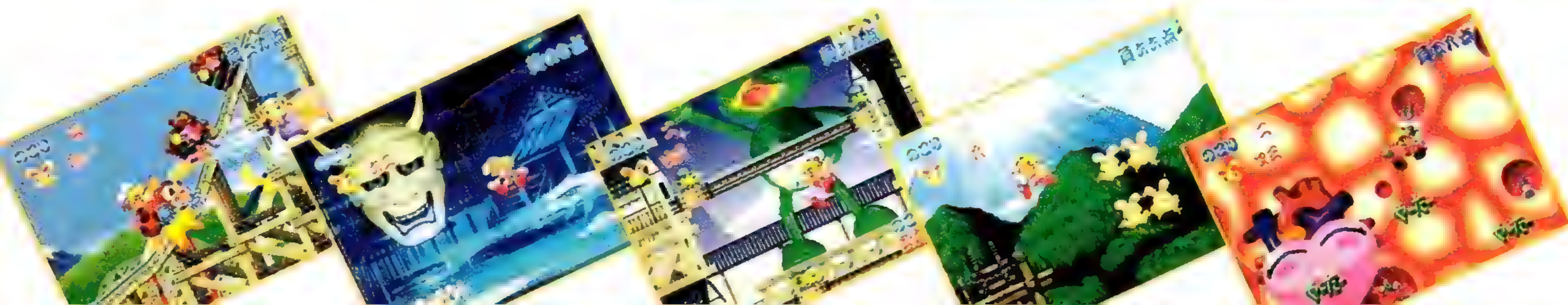
Oben: Anime-Sequenzen lockern die Handlung auf
Rechts: Der fromme Mönch wirft mit seinen 1000 Köpfen herum

System: Saturn
Spieletyp: Jump'n'Run
Megabit: CD
Hersteller: Victor Ent.
Testversion: Archiv
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	66%
Musik:	78%
Soundeffekte:	69%



Spielspaß 58%



Die einzelnen Stages wurden meisterhaft in Szene gesetzt. Bunter geht's nicht mehr!



Romantik pur: Die Stimmung im Spiel ist einfach märchenhaft



Wenn Ihr dem Otter geholfen habt, kann unsere Heldin schwimmen

Zurück zur Natur

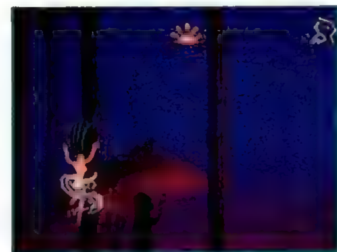
Pocahontas

Was sich die Programmierer von *Pocahontas* hier vorgenommen haben, knüpft nahtlos an die Thematik des gleichnamigen Zeichentrickfilms von Disney an. Das leidige Thema der Gewalt wird in diesem Jump'n Run somit auf ganz besondere Art angesprochen. Euer Ziel ist es, die Indianerin *Pocahontas* und den Waschbären Meeko sicher durch die Wildnis zu führen. Unterwegs tauchen Rätsel und Hindernisse auf, die gemeistert werden wollen. Aufgaben wie Tiere in der Not zu retten oder unzugängliches Gelände zu bezwingen, gehören ebenfalls dazu wie ein Wettrennen mit einem Wolf. Jedesmal, nachdem Ihr einem Tier geholfen habt, verleiht es Euch besondere Fähigkeiten wie Schwimmen, Springen oder Klettern, die Ihr in den nachfolgenden Stages einsetzen könnt. An den meisten Stellen benötigt Ihr jedoch die Hilfe Eures Gefährten Meeko, der ebenfalls besondere Fähigkeiten besitzt. Per C-Tate dürft Ihr während des Spiels zwischen den beiden umschalten, damit sie sich gegenseitig helfen können. Wie auch in den vorangegangenen Filmumsetzungen haben sich die Zeichner auch in *Pocahontas* viel Mühe gegeben. Die Animation ist nett und sehr flüssig, die optische Gestaltung märchenhaft schön. Das Ganze wird durch die Original-Musik aus dem Film untermalt. tet



geht so

„Pocahontas erinnert vom Spielprinzip an Natur-Adventures wie Ecco the Dolphin oder Kolibri. Herkömmliche Jump'n Runs in denen man sich mit Gegnern und Bossen herumärgern muß, kann man deshalb nicht zum Vergleich heranziehen. Obwohl die Spielidee genial ist, leidet Pocahontas an manchen Kinderkrankheiten. Die Steuerung verhält sich bockig und läuft an vielen Stellen nicht synchron zur Animation. Schade, denn gerade die Bewegungsphasen von Pocahontas sind sehr nett gezeichnet. Die Kollisonsabfrage, die bespielsweise beim Besteigen von Felsen und Bäumen zum Einsatz kommt, wirkt auch etwas ungenau. So passieren bei Sprüngen gerne mal Fehltritte, die unweigerlich ins Continue-Nirvana führen. Im Großen und Ganzen ist Pocahontas ein anspruchsvolles Jump'n Run, das man in entspannter Atmosphäre spielen sollte. Noch besser ist es, wenn man den Kino-Film gesehen hat. Dann nämlich kann man die Story, die im Spiel per Zwischenscreens erklärt wird, sehr schön vergleichen."





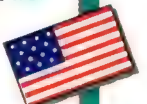
Mit den Kräften der Natur hilft Pocahontas ihrem Geliebten



Gefahr: Die Engländer beginnen mit der Jagd nach Indianern

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run
Megabit: 16
Hersteller: Disney Interact.
Testversion: Disney Interactive
Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	71%
Musik:	46%
Soundeffekte:	44%



Spielspaß 65%

SUPER NINTENDO



Super Mario RPG ist ein Mix zwischen Jump'n Run und Rollenspiel



Kämpfe sind dank simpler Menüführung sehr einfach zu steuern

Marioaner-Sucht

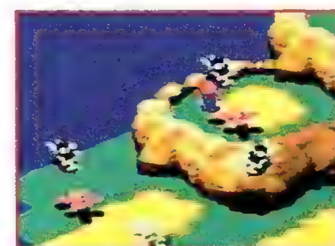
Super Mario RPG



Bereits vor einem halben Jahr munkelte man in japanischen Fachkreisen: "Sollte sich das 16 Bit-Zeitalter dem Ende zuneigen, wird als allerletztes Super Nintendo-Spiel ein Mario-Rollenspiel erscheinen". Verständlich, denn im Land der aufgehenden Geishas gelten Mario und das Rollenspielgenre als die absoluten Kassenschlager. Eine Kombination von beiden war seit je her der Traum aller Nintendo-Freaks. Nun scheint es soweit zu sein. Nur zwei Monate nach dem Japan-Release kommt nun die US-Version auf den Markt. Im Grunde baut sich *Super Mario RPG* so ähnlich auf wie beispielsweise *Super Mario World*. Zu Beginn befindet sich unser Held Mario in seinem Klempner-Haus, dem Ausgangepunkt der Reise. Auf einer Gesamtmap bewegt Ihr Euch von einer Stage zur anderen, wobei Ihr Euren Weggefährten wie Maro, Geeno Prinzessin Toadstool und Bowser begegnet und sie in die Truppe aufnehmt. In der grafischen Darstellung erscheint jedoch lediglich Mario. Betretet Ihr eine Stage, präsentiert sich eine isometrische Landschaft oder Stadt, wo Ihr Euch in einem gewissen Rahmen frei bewegen dürft. Meistens sind dabei Action-Passagen zu meistern, wie z.B. Felsenklettern, Schluchten überspringen oder akrobatische Hürdenrennen. In Schatztruhen findet Ihr nach altbewährter Mario-Manier zahlreiche Extras wie Pilze (Auffüllen von HP), Blumen (Addiert einen MP-Wert hinzu), Sterne (läßt Mario unverwundbar werden) oder Münzen (dient als Zahlungsmittel in Städten). In diesen Stages lauern aber auch viele Gegner. Da diese alle sichtbar sind, kann man sie mit Ausnahme von Boßgegnern natürlich alle umgehen, doch berührt Ihr einen, schaltet sich sofort das Kampfmenü ein. Dabei steht Ihr als dreiköpfiges Team in einem ebenfalls isometrischen Feld direkt dem Feind gegenüber und steuert per ABXY-Buttons die einzelnen Befehle. A steht für Attack (wenn Ihr auf den Knopf einhämmert, gibt's einen Special Attack), B für Abwehr und Flucht, mit X könnt Ihr Items einsetzen und schließlich dürft Ihr mit Y Special Moves oder Zaubersprüche loslegen. In Städten kann man hingegen Geschäfte und Hotels besuchen oder einfach nur mit Leuten quatschen, die Euch nützliche Tips geben. Auch wichtige Events passieren in geschlossenen Ortschaften. Ist einmal ein Gegner nicht zu schlagen, könnt Ihr in jede beliebige bereits gemeisterte Stage zurückkehren und auf Erfahrungspunktejagd gehen. Dieses Feature kennen wir ebenfalls aus anderen Mario-Spielen. Unter den Stages sind auch interssante Orte, die man



Kletterpartien meistert Mario aus dem Handgelenk. Schließlich ist er auch ein Action-Held.



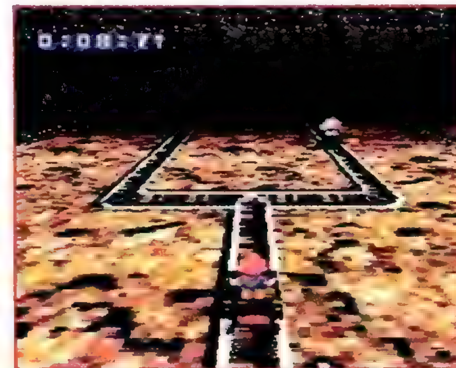
In den Stages sind die Gegener alle sichtbar



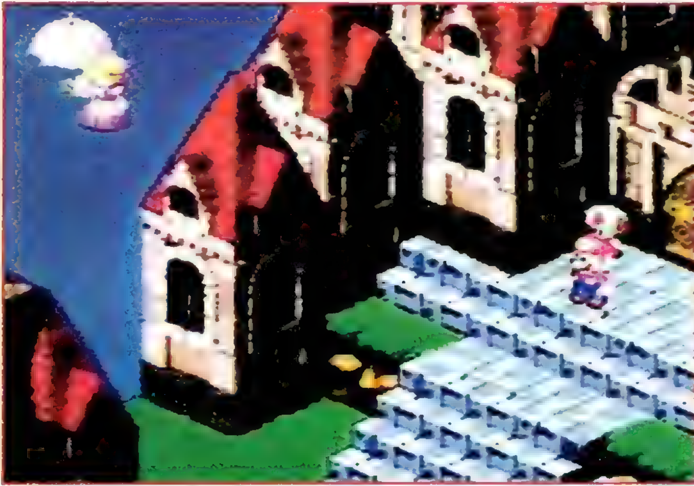
Der Ausgangspunkt der Reise: Das Pipe House, wo Mario zu Hause ist.



Coaster-Fahrten erinnern an Donkey Kong Country. Hier sammelt Ihr viele Extras.



Zuvor aber geht es durch diese 3D-Stage. In Kurven müßt Ihr öfters bremsen.

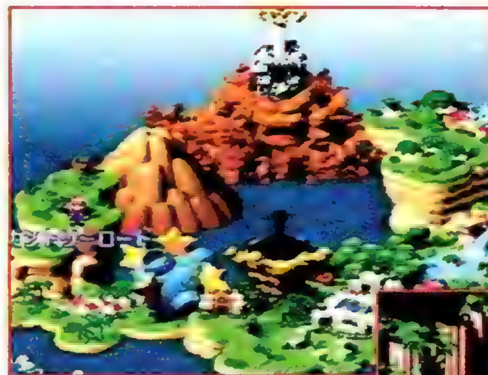


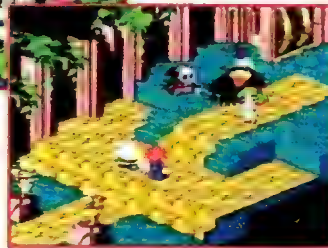
In Städten passieren meistens wichtige Events



Nicht so ernst nehmen. Dieser Hundling will nur mit Euch spielen.

auch gern mal so zum Zeitvertreib besuchen kann. Yoshi's Island ist z.B. so einer. Hier könnt Ihr auf Yoshi reiten und gegen andere Yoshis unter Einsatz von Coockie-Items um die Wette rennen. Hierzu müßt Ihr genau im Rythmus der Musik auf die Tasten schlagen, damit Yoshi in Schwung kommt und das Tempo beschleunigen kann. *tet*





Links: Auf der Gesamtmap bewegt Ihr Euch fort. Bereits einmal geschaffte Stages dürfen beliebig oft besucht werden.



„Wer unentwegt Rollenspiele zockt (so wie meine Wenigkeit, höhö) wird irgend einmal feststellen, daß alle Titel, ob sie nun Final Fantasy heißen oder Dragon Quest, nach ein und dem selben Muster gestrickt sind. Spätestens nach 5000 Stunden Monsterfeldzug und 3000 Stunden Einkaufsbummel in irgendwelchen Städten auf schwebenden Kontinenten, verliert Ihr den Überblick und beginnt zu phantasieren. Hieß der Held nun Adol oder Locke? War das Schwert des Mana stärker oder die Lanze des Drachenritters? Und dann beginnt man sich nach einem Spiel zu sehnen, wo man die Namen der Charaktere nicht wieder vom neuen lernen, und sich den Kopf nicht über den Sinn des Lebens zerbrechen muß. Und gerade für diese Sorte von Menschen, genannt auch manisch depressive Rollenspielneurotiker, scheint Super Mario RPG genau das richtige zu sein. Die Story ist leicht verständlich, die Helden allseits be- und anerkannt. Es ist wie ein Kurlaub in Baden Baden, wo man sich den angestauten RPG-Frust vom Leib schrubben kann. Für alle anderen, die im Leben noch nie ein Rollenspiel in der Hand gehalten haben (genannt auch Normalsterbliche) wird der Einstieg in dieses Genre erheblich erleichtert, getreu nach dem Motto "Oh, Mario! Kenn' ich, nehm' ich!" Durch die Grundstruktur des Spiels, die stark an Super Mario World angelehnt ist, und die einfach zu handhabende Steuerung dürfte sogar ein Rhesusaffe auf Krückstöcken keine merklichen Probleme beim Spielen haben. Leider muß ich Euch aber vor einer wichtigen Sache warnen. Kauft Euch zunächst ein nicht umgebautes US- oder Japan-SNES wenn Ihr Super Mario RPG spielen wollt. Eine deutsche Version kommt definitiv nicht, und auf anderen Geräten läuft das Modul nicht, auch dann, wenn man einen Adapter dazwischenklemmt oder einen Umschalter eingebaut hat. Tja, so ist nun eben das Rollenspieler-Leben...“

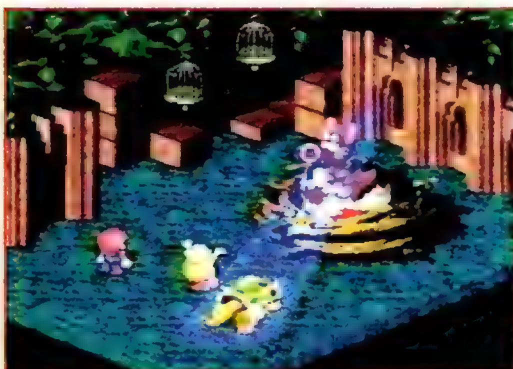
System: Super Nintendo
Spieletyp: Rollenspiel
Megabit: 32
Hersteller: Square/Nintendo
Testversion: Archiv
Spieler: 1
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	82%
Musik:	64%
Soundeffekte:	63%



Spielspaß 85%

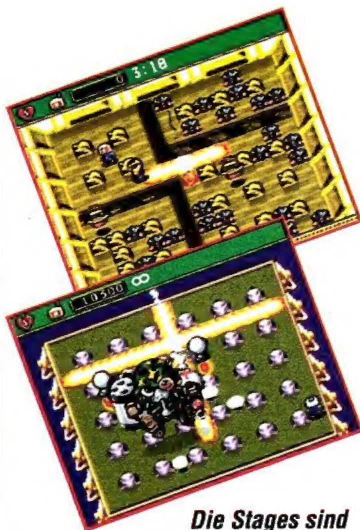


Prinzessin Toadstool beherrscht die meisten heilsamen Zaubersprüche



Mario muß verhindern, daß die Prinzessin zwangsvermählt wird, und kämpft gegen eine Torte

SUPER NINTENDO



Die Stages sind wie immer schlicht und einfach aufgebaut



Auch in der neuesten Version macht der 5P-Modus am meisten Spaß

Bombenstimmung



Super Bomberman 4

Alle Jahre wieder beschert uns Hudson seinen traditionellen Sommerlochfüller. Und wie jedes Jahr haben die Entwickler dem Spiel weitere nützliche Optionen gespendet. Diese findet Ihr zunächst im Battle Game unter der Bezeichnung "Maniac-Modus". Hierbei können Anzahl und Art der Items im Vorfeld des Spieles selbst bestimmt werden. Dabei stehen Euch insgesamt 60 Einheiten zur Verfügung, die Ihr auf die verschiedenen Items zuweisen könnt. Für unerfahrene Bomberjungfrauen gibt es zudem eine Handycap-Option, die Eurem Bombenleger bis zu fünf Extra-Leben bescheren. Erfreulich ist auch, daß die seit *Super Bomberman 2* schmerzlich vermißten Kick-Handschuhe wieder in das Item-Inventar aufgenommen wurden. Die aus *Super Bomberman 3* bekannten Reittiere tauchen nun in einer anderen Form auf. Diesmal sind es acht unterschiedliche Wesen, die allesamt besondere Eigenschaften besitzen: Ein Dinosaurier, der Superbomben (strahlt durch Mauern) legt, ein Tiefseefisch, der durch Mauern schwimmt, eine Flunder, die Bomben wegkicken kann, ein Oktopus, der per Y-Taste beschleunigen kann, eine Eule, die Mauern einfach niederwälzt, eine Schildkröte, die sich in eine Rakete verwandelt und alles niederbrennt, was sich ihr in den Weg stellt, ein Luftballon-Wesen, das durch Bomben hindurchlaufen kann und schließlich ein außerirdisches Plüschtier, das Euch maximale Feuerkraft verleiht. Von diesen Tieren lassen sich maximal zwei gleichartige in Form von Eiern mit sich führen. So hat man auch automatisch drei Extraleben. Der Normal Play-Modus, das Ihr nun auch zu zweit spielen könnt, umfaßt vier Welten mit je acht Stages und eine Boßwelt mit sechs Stages, wo Ihr gegen alle Zwischen- und Endbosse aus den vorangegangenen Welten ankämpfen müßt. *tet*

Im Normal-Modus kämpft Ihr (wahlweise zu zweit) gegen Monster aus allen Zeitepochen. Vom Dinosaurier bis hin zum Außerirdischen ist alles vertreten, was Bomben legen kann





Die größte Neuerung: Im Maniac-Modus dürft Ihr Anzahl und Art der Items selbst bestimmen



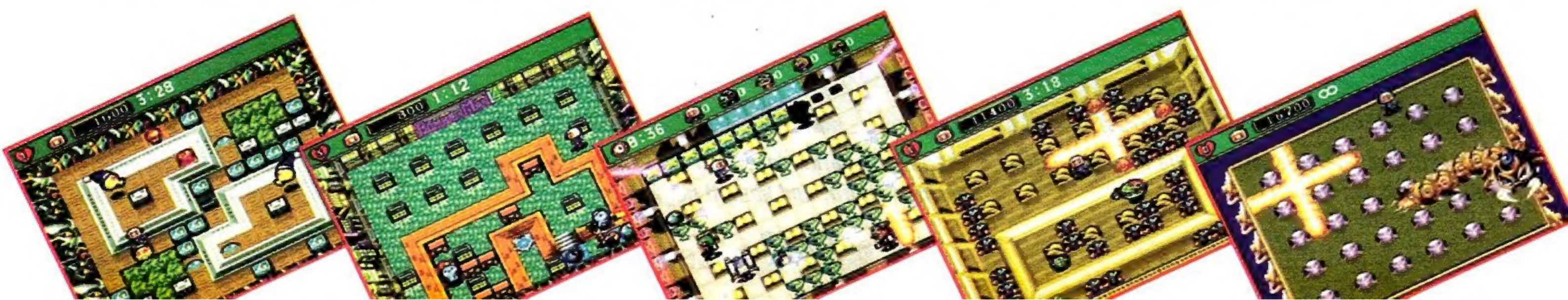
„Super Bomberman 4 umfaßt zum ersten Mal alle Features aus den Vorgängerversionen und bietet zudem neue Optionen. Am interessantesten ist hierbei der Maniac-Modus, wo Ihr die Anzahl und Art der Items getreu nach Worms ein- oder ausschalten könnt. So dürft Ihr Euch in eine Runde ohne jegliche Extras stürzen, oder das Spielfeld mit bis zu 60 Items zudecken. Allein schon wegen dieser Option lohnt sich der Kauf, gerade für hartgesottene Bombenleger. Der Normal-Modus präsentiert sich jedoch nicht so abwechslungsreich. Jeder Level birgt acht unterschiedliche Stages (davon je zwei Boß-Stages), die sich doch äußerlich kaum von einander unterscheiden. Zudem macht sich bei 5P-Spielen, insbesondere bei Mehrfachexplosionen ein störendes Ruckeln des Bildschirmes bemerkbar.“

System: Super Nintendo
Spieletyp: Action-Strategie
Megabit: 12
Hersteller: Hudson
Testversion: Flying Arts
Spieler: 1 bis 5
Features: Continue, Paßwort, Multiplayer-Adapter
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 160 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	60%
Musik:	72%
Soundeffekte:	25%



Spielspaß 81%





Nintendo 64

Endlich ist es da! Wir haben Tet schon wieder nach Japan geschickt, um uns einen Koffer voller Nintendo-64-Geräte samt Software zu besorgen. Natürlich gibt es Riesen-Previews zu den beiden ersten Spielen, Super Mario 64 und Pilotwings 64, außerdem nimmt Jan die Hardware unter die Lupe



Das Warten hat ein Ende. Auch auf japanisch ist Super Mario 64 ein Erlebnis

Crash Bandicoot

Sega hat Nights, Nintendo hat Mario 64, und Sonys 3D-Knaller heißt Crash Bandicoot. Obwohl Bandicoot als einziger der drei Konkurrenten keine völlige 3D-Freiheit bietet, preist ihn Sony trotzdem als Mario-64-Killer an. Wir haben hinter die Bühne geschaut, uns mit den Entwicklern unterhalten und natürlich Crash Bandicoot ausführlichst gespielt. Mehr dazu demnächst im Preview.



Crash Bandicoot soll Segas Nights und Nintendos Mario 64 den Wind aus den Segeln nehmen. Ob das gelingt, steht in VG 8/96

Ausgabe 8/96 erscheint am 31. Juli

Impressum

Chefredakteur: Hartmut Ulrich (hu), verantw.
Chefin vom Dienst: Thea Ziebarth (dz)
Leitender Redakteur: Robert Zengerle (rz)
Redaktion: Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Jan v. Schweinitz (js)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Hotline: Schari Egbali
Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Fax: 089/4613-5046
Hotline: 089/6883036 jeden Dienstag und Donnerstag von 14.00 Uhr bis 17.00 Uhr
über CompuServe (go magna oder 74431,613)
Internet: 74431.613@COMPUSERVE.COM

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout & DTP: Katja Milles, Conny Pflanzer, Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Titel-Artwork: Nintendo
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Assistenz: Petra Stübinger (962)
Anzeigenverkaufsleitung: Carolin Gluth (305)
Anzeigenmarketing: Natalie Regnault (313)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Regina Beenken (372)
Int. Account Manager: Kurt Skupin (352); Assistenz: Michelle Berner (360), Fax: (775)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax: 0044-81341-9602
USA: M&T Int. Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
(inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH,
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,
Jahresabonnementpreis: öS 480,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Rorschacherstr. 270,
CH-9016 St.Gallen, Tel.: 071/374415, Fax: 071/374425,
Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 6 vom 1. Januar 1996
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Benno Gaab
Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim
Urheberrecht: Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.
Haftung: Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.
Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232
Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Eduard Unzeitig
Verlagsdirektor: Wolfram Höfler
Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100
Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, München; Aufsichtsrat: Professor Jochen Tschunke (Vorsitzender), Dr. Hans Otto Littmann und Otmar Weber.
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

